SOFT BANK Publishing

Dreamcast ドリームキャストマガジン Magazine

Dreamcast.

THE HOUSE OF THE DEAD 2

TM

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2

パーフェクトガイド

THE FIRST CHAPTER A PRELUDE

THE SECOND CHAPTER MUDDY

THE THIRD CHAPTER DARKNESS

THE FOURTH CHAPTER DESPAIR

THE FIFTH CHAPTER DAWN

THE FINAL CHAPTER ORIGINAL SIN

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 パーフェクトガイド

ドリームキャスト情報に
自信あり!
ドリームキャストNO.1専門誌

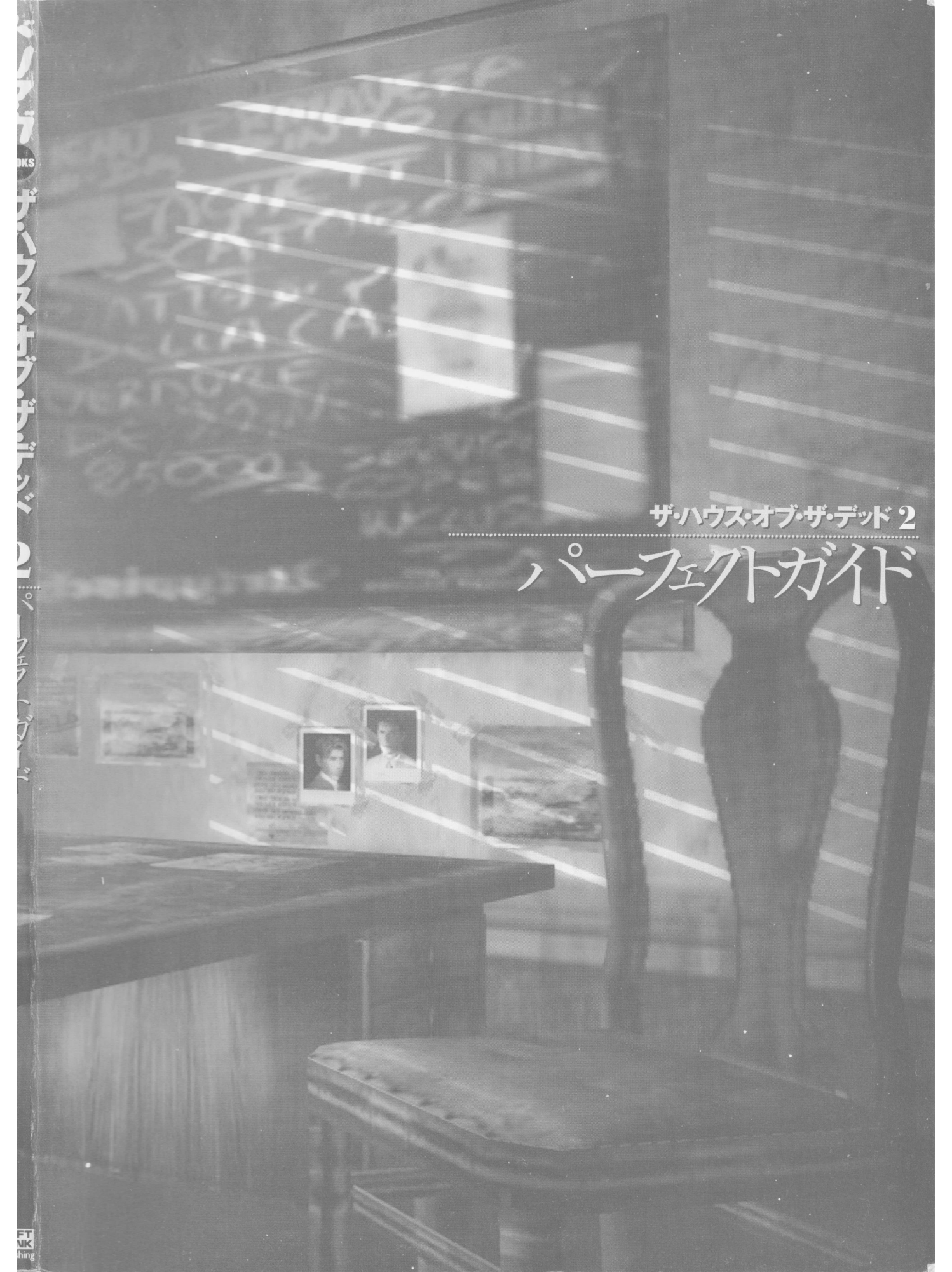
Dreamcast
ドリームキャストマガジン Magazine

最新ゲームと徹底攻略記事&
特別付録、特集記事満載!!
毎週金曜日発売!

ゲーム関連ニュースならこちら
[月～金曜日] 毎日更新!

GAMESPOT

http://www.zdnet.co.jp/gamespot/



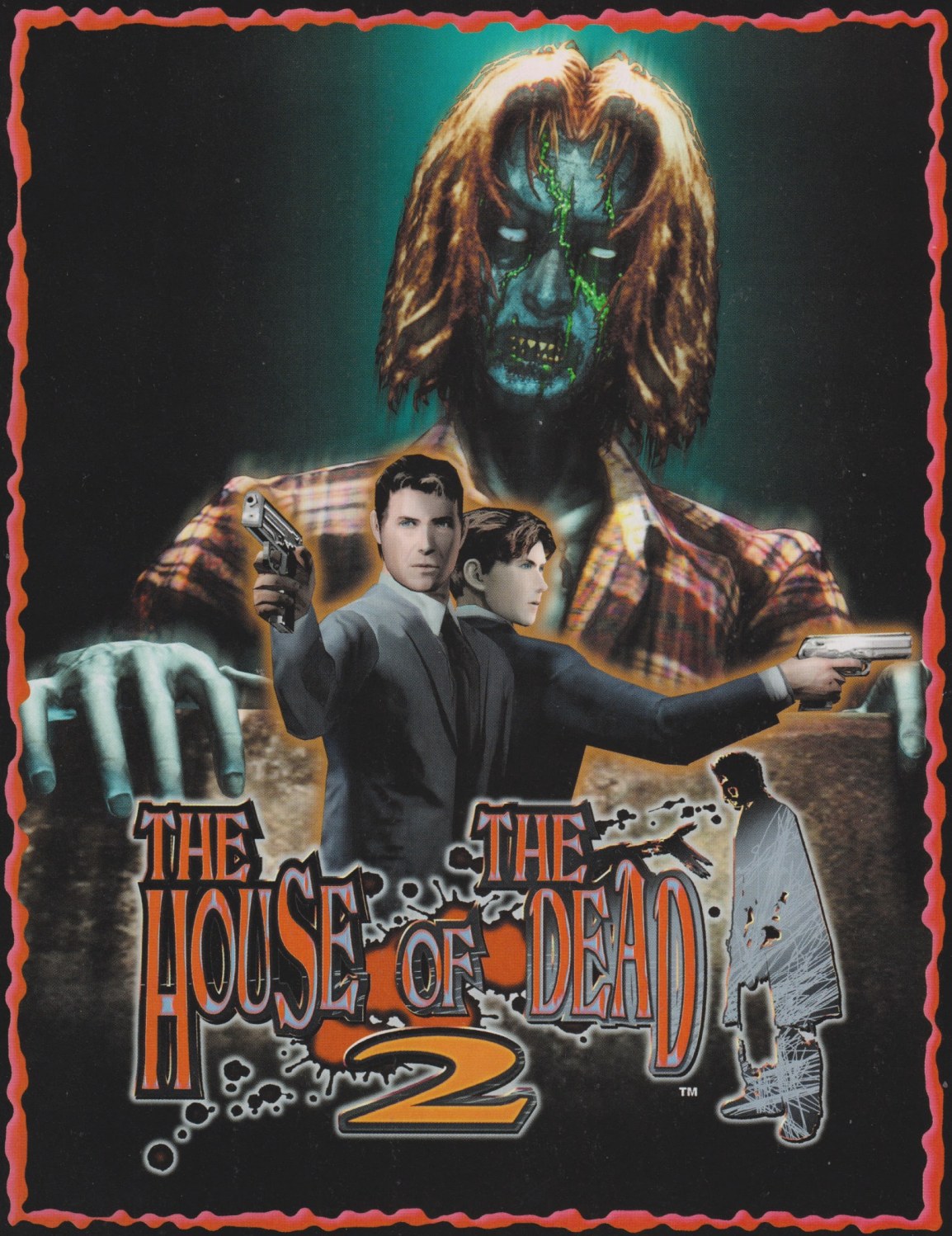
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2

パーフェクトガイド

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 パーフェクトガイド

PERFECT GUIDE

for Dreamcast



対ゾンビマニュアル

STORY

1998　12. 18.

キュリアン邸事件……

立ち向かう二人のAMSエージェント、RoganとG。

マッドサイエンティスト、Dr.キュリアン

が創りだした悪逆な敵…敵…敵……

傷つきながら敵を倒し進んでいくローガンとG

そして最強の敵、“マジシャン”

事件の果てに待っていたもの……。

事件は２人のエージェントの手によって解決されたはずであった

そして、惨劇は再び繰り返す……

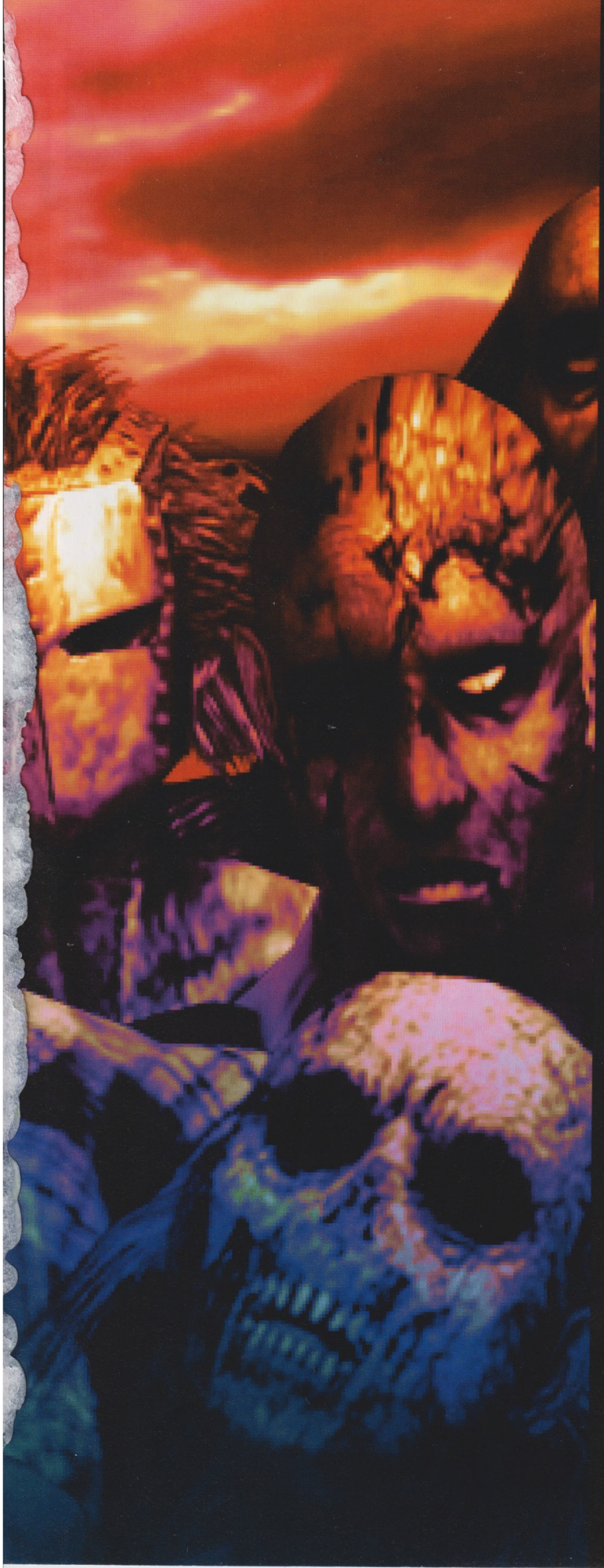
2000.　2. 26.　世界が混沌とした時代

中世の面影が残る街で新たな陰謀が動き始めた……、繰り広げられる陰謀と惨劇

立ち向かうAMS特殊工作員 JamesとGary、２人を待つものは…

そして謎の男『Goldman』の真意とは…？

●「キュリアン邸事件」とは
1998年12月18日から20日までの３日間に渡って起きた
『Dr.キュリアン』なる人物による人間世界そのものを破滅させようとした事件。
なお、この事件は当時のAMS特殊工作員『Rogan』『G』の二人の手によって解決されたが、
事件そのものが政府に大きく関与していたために公表するまでに至っていない……



CONTENTS

キャラクター紹介
004

システム解説
006

基本攻略
014

オリジナルモード・アイテム解説
016

The First Chapter　序曲
020

The Second Chapter　混濁
028

The Third Chapter　闇
048

The Fourth Chapter　絶望
060

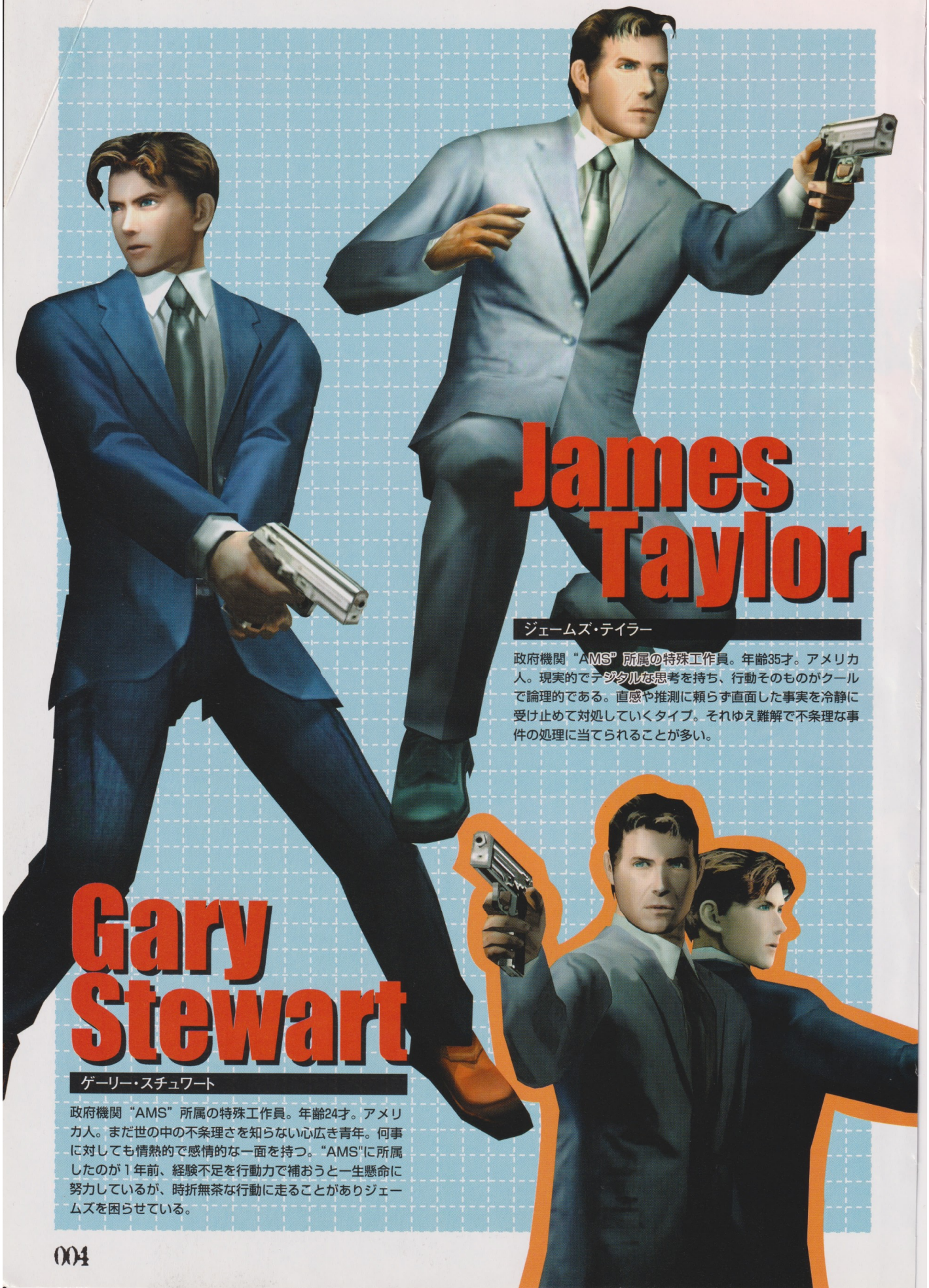
The Fifth Chapter　曙光
072

The Final Chapter　原罪
080

トレーニングモード攻略
090

難易度解説
096

エネミーファイル
098



James Taylor

ジェームズ・テイラー

政府機関“AMS”所属の特殊工作員。年齢35才。アメリカ人。現実的でデジタルな思考を持ち、行動そのものがクールで論理的である。直感や推測に頼らず直面した事実を冷静に受け止めて対処していくタイプ。それゆえ難解で不条理な事件の処理に当てられることが多い。

Gary Stewart

ゲーリー・スチュワート

政府機関“AMS”所属の特殊工作員。年齢24才。アメリカ人。まだ世の中の不条理さを知らない心広き青年。何事に対しても情熱的で感情的な一面を持つ。“AMS"に所属したのが1年前、経験不足を行動力で補おうと一生懸命に努力しているが、時折無茶な行動に走ることがありジェームズを困らせている。

Harry Harris

ハリー・ハリス

政府機関“AMS”所属の特殊工作員。年齢30代後半～40代前半、国籍は不明過去についてはあまり喋りたがらず、いつも暗い面影を落としている印象的な人物。普段から愛用のサングラスを掛けて、顔の奥の表情を誰にも見せないようにしている。

Amy Crystal

エイミー・クリスタル

政府機関“AMS”所属の特殊工作員。年齢29才。アメリカ人。危険な任務を数多くこなしている頼もしい人物だが、普段はそれとは裏腹に、誰にでもわけへだてなく気さくに接する優しい女性。ただしゲーリーに対してはしばしば姉のような行動や振る舞いをすることが多い。まだ彼を一人前の特殊工作員として認めていないようである。

Goldman

ゴールドマン

年齢40代後半。世界有数の財閥のトップであり、自らの財力を使ってヒトゲノムの研究を積極的に行っている。研究結果については、随時ゴールドマンに報告されているが、一般に公表されたことは今まで1度もない。非常にクールで知的な雰囲気を持っているが、内面では人間や自然界の未来を真剣に憂い、悩んでいる。

HOW TO PLAY

プレイヤーはAMS特殊工作員となって、突然現れたモンスター達から街の人々を救出し、事件の謎を究明・解決しなければならない。ここではガンシューティング『THE HOUSE OF THE DEAD 2』の遊び方を説明しよう。

❶敵を撃ち倒して先へ進め

『THE HOUSE OF THE DEAD 2』は、画面に次々と登場する敵を銃で撃って倒していくことで、ゲームが進行していく。コントローラでプレイする場合は、画面に表示されるサイトを方向キーで動かして敵に合わせてSHOTボタンを、ドリームキャスト・ガンでプレイする場合は敵に狙いを定めてトリガーを引き、銃を撃つ。腕を撃てば腕がちぎれたり、頭を撃てば頭が吹っ飛んだりと、敵は腕や足、胴体、頭など撃たれた場所に応じて反応を示す。画面に出てくる敵を倒すと自動的に次の場面へと進む、これのくり返しだ。プレイヤーの攻撃手段は、あくまで銃のみ。次から次へと攻めてくるモンスター達を撃退することができるか、途中で力尽きるか、2つに1つなのだ。

▲次々と現れ、襲いかかってくるモンスター達。「殺られる前に殺る」これが鉄則。

▲画面内のモンスターを倒すと自動的に次のシーンへと移動する。

撃った箇所が吹き飛ぶ!

▲モンスターはちゃんと撃たれた場所に応じたリアクションを見せる。

ザコは頭を狙い撃ち

▲確実に大ダメージを与えるには頭を撃つのが一番。よく狙おう。

飛び道具は弾き返せる

▲敵の中には斧やナイフを投げてくる者も。銃で撃てば防げるぞ。

アイテムを撃ってゲット!

▲障害物の中にはアイテムが隠されている。救急箱は逃すな!

[画面の見方]

①1Pのサイト（照準）は赤。サイトのグラフィックはオプションで4パターンの中から好きなものを選べる。ドリームキャスト・ガンを使用している場合は、サイトは表示されない。②1Pの残弾数。③1PのLIFE。④残りクレジット数。残りクレジット数のぶんだけコンティニューや途中での2P参入ができる。⑤RELOADマーク。弾がない時にショットボタンを押すと表示される。⑥2Pのサイト（照準）は青。⑦2Pの残弾数とLIFEの表示。

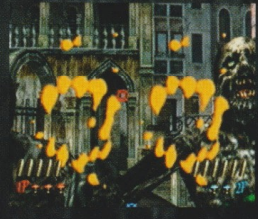
❷敵の攻撃を喰らうとLIFEを失う

敵は画面に登場すると一定時間でプレイヤーに攻撃をしてくる。敵の攻撃を喰らう前に倒さないとLIFEを1つ失うことになる。敵の攻撃種類によるダメージの差はなく、失うLIFEは常に1回のダメージにつき1つだ。

敵の攻撃は、避けることができないので、敵の攻撃が当たる前に敵を倒すか、攻撃を銃で撃って弾き返すかのどちらかしかない。

敵の攻撃方法は、敵の種類によって異なる。画面に登場してから攻撃してくるまでの時間（スピード）も場面によって異なるので、敵が複数登場する場面では、先に攻撃してくる敵から倒すことがポイントだ。

▲攻撃を喰らうと画面にダメージマークが表示。



◀2人同時プレイ時のダメージマークは1P左、2P右。

❸弾が尽きたらリロードせよ

通常では、弾を6発撃つとシリンダーが空に、つまり弾切れになる。弾が切れたら、リロード（シリンダーに弾を装填する）しないかぎり新たに弾を撃つことができない。コントローラの場合は、RELOADボタンを押すことで、ドリームキャスト・ガンの場合は銃を画面外に向けてトリガーを引くことでリロードが行える。リロードは、1発でも弾を撃っていればいつでも（画面にHOLD YOUR FIRE!と表示されている時以外）行える。

▶弾を6発撃ち尽くしたら、リロードしないとダメ。

▶リロード操作を行うと弾が補充される。

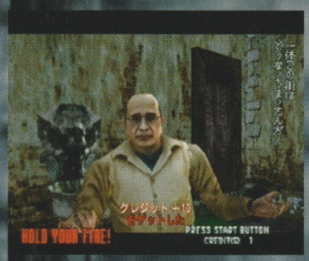
◀ボタンでリロードが行えるコントローラはかなりラク。

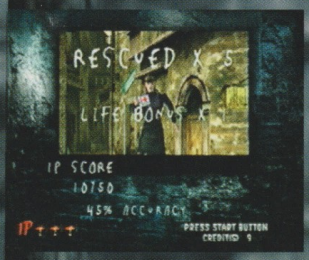
❹民間人を救出せよ!

ステージの途中では、モンスターに襲われ助けを求める民間人と遭遇することがある。この時、一定時間内にうまくモンスターを倒すと民間人を助けることができる。民間人を助けると、その場でLIFEを一つ回復してくれたり、強力なアイテムをくれたり（オリジナルモードの場合）と、さまざまな特典がある。また、民間人を救出したかどうかでルートが分岐する場面も多い。一定人数の民間人を救出していると各ステージクリア時にライフが回復するライフボーナスもある。登場する民間人を全員救出するのが基本ルートと考え、まずはトライしてみよう（本書のオススメルートも全員救出ルート）。さらに、登場した民間人を全員救出することに成功していると最終ステージでアイテムが大量に手に入る隠し部屋に入ることも可能になるのだ。

民間人を助けるとこんな事が

- ●LIFEを回復してくれる
- ●アイテムをくれる（オリジナルモード時）
- ●進行ルートが分岐する
- ●ステージクリア時にライフボーナスがある
- ●全員救出すると最終ステージで隠し部屋登場



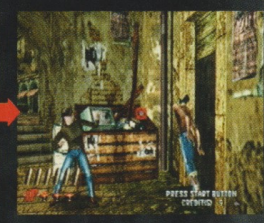


▲基本的に民間人は救出したほうがいい。民間人を撃つとライフを１つ失うが、敵に倒された場合はライフは減らないので、救出の難しい場面では無理に撃たないのもひとつの手だ。全てのルートをプレイするには、あえて救出しないパターンを選ぶ必要もある。

▶最初の救出場面。横切る女性を助けろ。

◀その後、井戸の前でも男を助ける。ここは敵が3体！

▶1面最後も2段構成。橋につかまった女性を助けて…。



◀落下した後、もう1体が襲ってくる。

▶助けたお礼にその場でライフを回復してくれることも！

◀誤って民間人を撃つとライフを1つ失うペナルティ。

各ステージのライフボーナスに必要な救出人数

STAGE	救出人数	LIFE BONUS
1	5人	＋1
2	5～6人	＋1
	7人	＋2
3	3人	＋1
4	3～4人	＋1

※ステージ5～6は民間人が登場しない

❺BOSSを倒して次のステージへ進め!

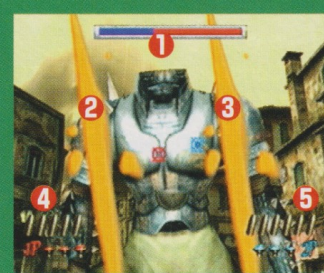
『THE HOUSE OF THE DEAD 2』は、全部で6つのステージ（チャプター）で構成されており、各ステージのラストには強力なボスが待ち受けている。ボスを倒すことができればステージクリアーとなり、次のステージへと進むことになる。

ボス戦の前には、画面にボスの名称や弱点が表示される。Weak pointと記されている箇所がボスの弱点で、そこに弾を当てるとボスに大ダメージを与えることができる。各ボスは、残り体力に応じて3種類ほどの攻撃パターンを使ってくる。画面上に表示されるボスの体力ゲージを0にすれば倒すことができる。なお、ステージ2～4のボスは進行ルートによって2タイプに分かれるが、それほど大差はない。

◀ボス戦の前に表示される弱点を狙って撃て！

◀ザコと違って、弱点に何発も撃ち込まないと倒せない。

[画面の見方]



①ボスの残り体力を示すゲージ。赤が与えたダメージ、青が残り体力。②③プレイヤーが攻撃を喰らった事を示すダメージマーク。左が1P、右が2P。④1プレイヤーの残弾数とLIFE。⑤2プレイヤーの残弾数とLIFE。

操作方法

『THE HOUSE OF THE DEAD 2』をプレイするにあたってドリームキャスト・ガンでプレイするか、コントローラやアーケードスティックでプレイするかが悩むところ。コントローラ別に操作方法などを見てみよう。

A ドリームキャスト コントローラ

リロードもらくらく

アナログ方向キーか方向ボタンでサイトを動かし、ⒶボタンでSHOT（弾を撃つ）、ⒷボタンかRトリガーでリロードを行う。利点は何と言ってもボタンひとつでリロードが行える点で、サイトを動かさずに連射ができるのはかなり強力。DCガンに比べると、狙いを素早く定めるのが困難な点が欠点だ。サイトの移動のスピードアップと、サイトを画面の中心に一瞬で移動させる2つのボタンを使いこなせれば、その欠点を少し補う事も可能。

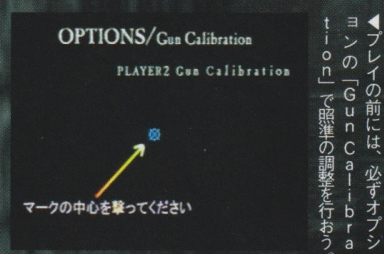
◀方向キーを動かさないかぎり、サイトが常に同位置に固定されるのも実は便利。

B ドリームキャスト・ガン

連射はキツいが、気分は◎

銃口を向けるだけで狙いを定めることができるので、トリガーを引いて弾を撃つだけ。リロードは画面外を撃つことで行う。

ガン・シューティングの醍醐味を味わうのならやはりコレ。画面の隅々まで一瞬で狙いを定めることができるのが最大の長所。コントローラに比べるとリロードにどうしても時間がかかってしまうが、もともとそういう仕様なので欠点とは言えない（ボタンでリロードできるのが便利すぎるだけ）。連射がしんどいが、腕を鍛えて克服しよう。



◀プレイの前には、必ずオプションの「Gun Calibration」で照準の調整を行おう。

C アーケードスティック

破壊力抜群のマシンガン

ジョイスティック（レバー）でサイトを動かし、ⒶボタンでSHOT、Ⓑボタンでリロード。基本的にコントローラと同様だ。

アーケードスティックの利点は、ボタンの連打、つまり連射がやり易いところ。どっしりと安定しているし、コスリやピアノ連打といった連射テクを使えば、マシンガンなみの威力を発揮する。SHOTボタンを2つとも連打すればさらに連射力が増す。コントローラ同様、素早く狙いを定めることが出来ないのが欠点だ。

◀なんといっても連射がやり易いのが最大の利点。ボス戦では特に威力を発揮する。

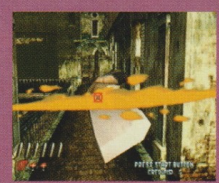
コントローラ・セッティング オススメ

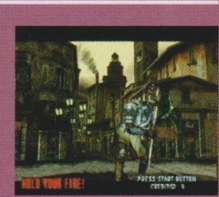
コントローラやアーケードスティックを使うなら、オプションの「Controller Configuration」で使いやすいボタン設定にセッティングしてみよう。オススメは「EDIT」で、ⒶとⓎをショット、ⒷとⓍをリロード、Lトリガーをサイトのスピードアップ、Rトリガーをセンター（サイトを中心に移動）だ。センターを多用する人は、Bボタンなどに設定してもいい。サイトスピードは一番早い設定にしておくといいだろう。

▶ⓍとⓎボタンを両方ともショットにして、Lトリガーをリロードにするのも連射向き。

◀サイトの移動スピードの設定は、一番早い設定にしておくのがオススメ。

ぷるぷるぱっくで恐怖度アップ





▲ダメージを喰らった時はもちろん、ボス登場の演出などでもブルブルと振動する。DCガンに装着すればカンペキ！

別売りの「ぷるぷるぱっく」をコントローラやドリームキャスト・ガンに装着すれば、敵の攻撃や演出に合わせてコントローラがブルブルと振動し、さらにゲームの臨場感を味わうことができるぞ。大迫力のグラフィックとサウンドに、振動まで加わって恐怖度倍増間違いナシだ。

アーケードモード オリジナルモードのゲームの流れ

ゲームの全体的な流れはこんなカンジになっている。
3種類あるオープニングデモも必見だ。
全6ステージの難関を乗り越えて、エンディングを目指そう。

タイトル画面1

◀「PRESS START BUTTON」と点滅するタイトル画面1。

タイトル画面2

◀スタートボタンを押すとモード選択が行えるタイトル画面2に移行。

モード選択

デモ

HOW TO PLAYデモ

◀ゲームの遊び方をカンタンに説明してくれるデモ。

ゲームデモ

◀通常のゲーム画面と同じようなゲームデモが流れる。

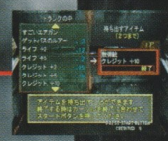
オープニングデモ

◀前作のハイライトシーン、キャラクター紹介などで構成されたオープニング・デモ。1から2へのつながりを暗示するシーンもある。

OPTIONでゲーム設定

▲アーケードモードの難易度やライフ数、クレジット数、コントローラの設定などさまざまな設定が行える。

オリジナルモードのアイテム選択



◀オリジナルモードの場合のみ持っていくアイテムの選択画面が入る。

ゲームスタート

デモ

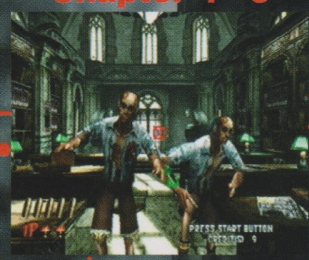
◀各ステージのはじめにストーリー進行をうながすデモが流れる。

ソフトリセット

Ⓐ+Ⓑ+Ⓧ+Ⓨ+スタートボタン

（ドリームキャスト・ガンは、
Ⓑ+スタートボタン+トリガー）

Chapter 1〜6



ポーズ

コンティニュー

LIFE: 0

クレジット: 0

コンティニューしない

各チャプターの流れ

デモ

◀各ステージの始まる前にオープニングデモが入る。

◀登場する敵を倒しながら進んでいく。プレイ内容によって進行ルートが分岐することもある。

BOSS

◀各ステージの最後にはボスが待ち受けている。ボスを倒せばステージクリアだ。

ステージクリア

◀救出した民間人の数に応じてライフが回復。クリア後はスコアや命中率も表示。

Final Chapter

（チャプター6）

最終BOSS エンペラー

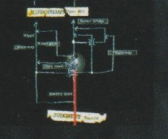
◀最後に待ち受けるエンペラーを倒すことができればゲームクリアだ。

エンディング

◀エンペラーを倒し、事件は解決。任務を遂げてゴールドマンのビルを去るエンディング。

成績&ネームエントリー

◀エンディング後、スコアに応じて8段階の階級が表示。ランク入りすればネームエントリーできる。



タイトル画面へ

GAME OVER
（タイトル画面へ）

ゲームモード

アーケード版を忠実に移植したアーケードモードの他に、楽しいアイテムがいっぱいのオリジナルモードやBOSS戦だけを楽しめるボスモード、10種類の課題をクリアしていくトレーニングモード等がある。

Arcade mode ●まさにアーケード版そのままのクオリティで楽しめる

ゲームセンターでプレイできるアーケード版『THE HOUSE OF THE DEAD 2』を忠実に移植したモード。NAOMIからドリームキャストへの移植なので移植度はバッチリ、もちろん2人同時プレイも可能だ。ドリームキャスト・ガン使用時のプレイ感覚は、アーケード版そのままのデキなのだ。後述のオプションでは、スタート時のゲーム難易度やライフ数、クレジット数などを設定することも可能。ガンシューティングが苦手な人から上級者まで、じっくり楽しむことができる。

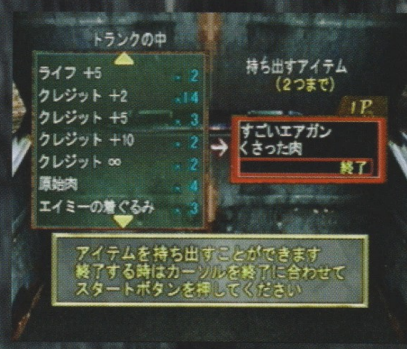
1プレイヤーはAMSの特殊工作員ジェームズ、2プレイヤーは同じくゲーリーとなって次々と画面に現れて襲いかかってくるモンスターを撃ち倒していき、全6ステージのクリアを目指す。途中、モンスターに襲われている街人を助けたり、プレイ内容によって進行するルートが分岐したりと、一度クリアしても何度も遊ぶことが可能だ。

◀これでもう好きなだけプレイしまくれる。

◀美しいグラフィックもそのまま。さすがDC！

Original mode ●何度も楽しめるドリームキャストだけのオリジナルモード

マシンガンや散弾銃といった強力な武器、クレジット数やライフ数を増やすアイテム、敵の頭だけを巨大化させるアイテムなどなど、楽しいアイテムがたくさん登場するドリームキャストだけのオリジナルモード。登場する敵やステージなどゲーム内容は基本的にアーケード版と同じだが、ところどころにアイテムが隠されていたり、特定のアイテムでドアを撃つと街人が現れてアイテムをくれたりする。オリジナルモードで使用できるアイテムは全部で33種類あり、オリジナルモードをプレイしている時にしか出現しない。出現したアイテムを撃ったり、街人からもらったりすると画面に「～をゲットした」と表示され、主人公の白い車のトランクにストックされる。手に入れたアイテムは、次のプレイから使えるぞ（各アイテムの詳細はP.16～18を参照）。



アイテムを持ち出せる

◀スタート時に車のトランクの中から持っていくアイテムを2つまで選択する（2P同時プレイ時は1コずつ）。途中参入の場合はアイテムを使えない。

◀弾が当たるとハデに爆発する強力なグレネード。気分爽快！

◀アイテム「くさった肉」を使うとゾンビの頭だけが巨大化！

▶例えばこの扉を特定のアイテムを使って撃つ…。

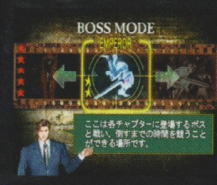
◀おじさんが現れてアイテムをくれる。

◀「街人の着ぐるみ」を使うとプレイヤーがオジサンオバサンに！

Boss mode ●対ボス戦のタイムアタックが可能。ボス戦の練習にもバッチリ。

最終ボス・エンペラーを含む、ゲーム中に登場するすべてのボスと戦うことができるモード。ステージ2～4のボス3体も、ABの2パターンがそれぞれ別に用意されている。画面下にタイムが表示されるのでタイムアタックとしてもプレイでき、記録を残すこともできる。コンティニューはないのでライフをすべて失うとゲームオーバーだ（ただしライフ数は、オプションで5まで増やすこともできる）。クリアするごとに☆マークが1つずつ増えていき、☆の数が増えるほど難易度が高くなる（最高は☆5つ）。「FIGHT ALL」は、ジャッジメントからエンペラーまでAB両タイプを含めた9種類のボスと連続で戦うモード。ライフはボスごとに初期ライフ数まで回復するが、10分近くかかる耐久戦を楽しめる。苦手なボスは、このモードを使ってノーダメージで倒せるよう練習しよう。

▲☆マークは方向ボタンの上下で減らすこともできる。



▲EMPEROR と FIGHT ALL は、1～5面のボスを倒すと登場。

◀9戦連続でボスと戦うキツいモード。タイムアタックに挑戦しよう！

全部で10項目
JUDGMENT
HIEROPHANT A
HIEROPHANT B
TOWER A
TOWER B
STRENGTH A
STRENGTH B
MAGICIAN
EMPEROR
FIGHT ALL

JUDGMENTからEMPERORまで、ABパターンを含める9体全てと戦うモード。

Training mode ●楽しみながら実力アップができるトレーニングモード。

与えられた課題をクリアしていく方式のトレーニングモードは、上級プレイヤーでも十分楽しめる内容になっている。トレーニング1～10までの10種類の課題があり、最初はトレーニング1しかプレイできないが、クリアすると次のトレーニングが選択できるようになる。ボスモードと同様、クリアすると画面に☆マークが表示され、難易度が上がっていく。最高レベルの☆5個をクリアすると☆が赤くなりそのトレーニングをマスターしたことになる。トレーニング9、10は、トレーニング1～8の各☆マークの数が3以上（トレーニング10は4以上）にならないと選択できない。トレーニング項目選択時に方向ボタンの上下でレベル（☆の数）を選ぶことが可能だ。各トレーニングの内容や攻略方法、難易度による変化などについては、P.90から解説しているぞ。

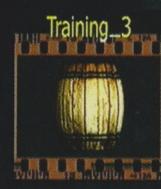
▲弾数30発以内ですべての敵を倒せ、など様々な課題が出題される。楽しみながらコツもつかめて実力アップ！

▲トレーニング9～10は、条件を満たすと出現。

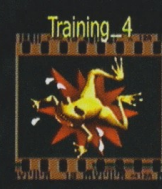
▲クリア後も☆を減らせば低い難易度にできる。

▲すべての街の人を救出せよ。一人でもミスすると終わり。

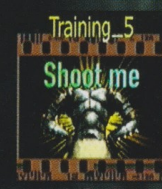
▲弾数30発以内、ライフ2つで敵をすべて倒すトレーニング。



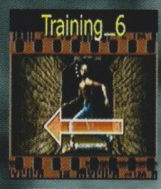
▲制限時間10秒以内にタルをすべて壊すトレーニング。



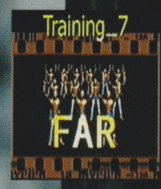
▲揺れているボートの上から1発で黄金のカエルを撃て！



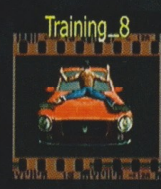
▲ステージ1のボスに攻撃される前に連射だけで倒せ！



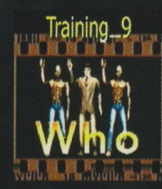
▲横切る敵を全て倒すトレーニング。街人は撃つな！



▲10秒以内に遠くにいる敵をすべて倒すトレーニング。



▲車のボンネットに張り付いた敵をすべて倒すトレーニング。



▲街の人の中に紛れこんでいる敵だけを制限時間内に倒せ！

▲空中のコインを撃って一定時間、空中に滞空させろ！

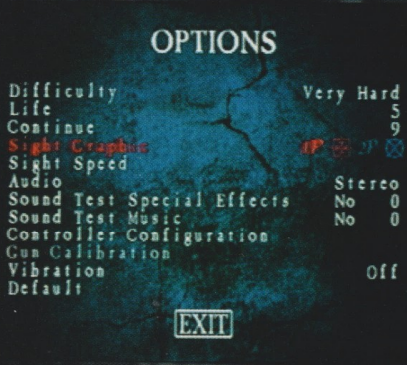
Option&Rankings ●ゲーム中の様々な設定をしたり、ランキングを見ることができる。

オプションでは、右表のようにゲーム中のさまざまな設定を変更することができる。アーケードモードをもっとカンタンにしたいという人は、DifficultyをVery Easyにしたり、ライフ数やクレジット数を増やすといいだろう。また Controller Configurationで、自分が操作しやすいようにボタン配置を変えるのもいい。その他にも、サイトのグラフィックを変えたり、ゲーム中のBGMや効果音を鑑賞することもできる（ドリームキャスト・ガンでプレイする場合には、Gun Calibrationで照準調節を行うのも大切だ）。

ランキングでは、アーケードモード、オリジナルモードのスコアランキング、ボスモードの各ボスごとのタイムランキングの上位10位までを確認することが可能。

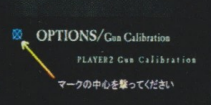
オプションの設定内容や、ランキングはメモリーカードに保存することができる。

Difficulty	ゲームの難易度を5段階で設定できる。
Life	スタート時のライフ数を1～5の5段階に設定できる。（アーケードモードとボスモードにのみ対応）
Continue	アーケードモードのクレジット数を1～9で設定できる。
Sight Graphic	コントローラとアーケードスティック使用時に画面に表示されるサイト（照準）のグラフィックを4パターンの中から選べる。
Sight Speed	コントローラとアーケードスティック使用時に画面に表示されるサイト（照準）の移動スピードを調節できる。
Audio	サウンド出力をStereo/Monoのいずれかに変更できる。
Sound Test Special Effects	ゲーム中の効果音を聞くことができる。
Sound Test Music	ゲーム中のBGMを聞くことができる。
Controller Configuration	ボタンの設定変更ができる。（ドリームキャスト・ガンのエディットはできない）
Gun Calibration	ドリームキャスト・ガンの照準調整が行える。
Default	各種設定をすべて初期状態に戻す。
Vibration	別売りの周辺機器「ぷるぷるぱっく」による振動のON/OFFの切り替えを行う。



◀オプションを使わないのはもったいない。項目をいろいろ変更して楽しもう。

◀コントローラでプレイする場合、ボタンの配置を変更することが可能。



◀ドリームキャスト・ガンでプレイする場合は、毎回照準調整を行おう。

▶コントローラでプレイする場合、照準の移動スピードも調節できる。

▶アーケード・オリジナルはスコア、ボスモードはタイムが記録可能。

ルート分岐

『THE HOUSE OF THE DEAD』シリーズの魅力のひとつでもある「ルート分岐」。
何通りものクリアルートがあるので、いつでも新鮮な感覚で
プレイできるのがうれしい。

ルートによって難易度も変化してくる

ステージの途中にある分岐ポイントでは、特定の条件を満たすか満たさないかで2つのルートに進行ルートが分かれるようになっている。各ステージの分岐ポイントの数は右の表にまとめた通り。ステージ2～4は、進行ルートによってボスのパターンも2種類に別れる。ステージ2が最も複雑で、ステージ5、6は分岐がない一本道になっている。分岐ポイントは、街人救出の成功・失敗でわかれることが多い。ルートによっては当然登場する敵やライフ回復の機会の数も違ってくるので、難易度も変わってくるはずだ。

各ステージの進行ルートごとのデータやオススメルートについては、各ステージの攻略ページの扉で解説している。すべての分岐ポイントをフローチャートとMAP上でわかりやすく解説しているので、まずはすべてのルートをプレイしてみよう。

各ステージの分岐ポイント数

Chapter	分岐ポイント数	BOSSのパターン
1	1	1
2	6	2
3	2	2
4	3	2
5	0	1
6	0	1

分岐の一例：Chapter 3

ボート上で街の人が襲われている！

ステージ3の運河を進行中、ボート上で街の人がボブに教われそうになっている場面に遭遇。ここで街の人が倒される前にボブを倒すと街の人を救出できる。

救助！

▲街の人を無事、救出するとお礼に水門を開けてくれる。運河を進むルート。

救助失敗

▲街の人を助けないとボートは水門に激突。迂回して、運河を右へと進む。

分岐の一例：Chapter 2

門の前に鍵が落ちている……

ステージ2の中盤、門の前で人が倒れている。その脇に落ちている鍵を一定時間内に撃つかどうかでその後の進行ルートが変わる。

撃つ

▲鍵を撃つと鍵を拾い上げ、門を通ってまっすぐ進むことになる。

撃たない

▲一定時間内に鍵を撃たないと鍵を拾わず、左の時計台のほうへ進むことに。

2人同時プレイ

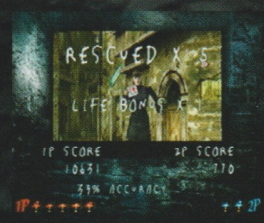
ゲームセンター同様、2人同時プレイも可能。2人同時プレイになると
クレジット数を共有し、難易度が上がり、敵の数も一部増えるが、
それでもより有利に進めることができるだろう。

協力プレイで クリアを目指そう

アーケードモードとオリジナルモードは、1Pがジェームズ、2Pがゲーリーとなって2人同時プレイが可能。クレジット数が残っているあいだは、途中で参入することもできる。2人プレイ時は、敵の出現数が増えるシーンもあるが、1Pは画面左、2Pは画面右半分を担当、というように力を合わせれば1人プレイ時よりもラクにゲームを進めることができるだろう。

▲1Pが赤色、2Pが青色になっている。弾丸発射のSEも違う。

▼ダメージマークは、1Pが左、2Pが右側に表示される。



▲救急箱は取った方が回復、ライフボーナスは両方とも回復する。

アイテム

**アーケードモードに登場するアイテムは前作の3種類から7種類に増えた。
木箱やタル、ツボ等を破壊して、出てきたアイテムを撃てば
取ったことになる。**

ライフを回復できる救急箱と得点アップ(マイナス)アイテム

アイテムの隠されている木箱やタル等は決まっている。ただし「2つある木箱の中のどれか」というように場所は決まっているが、どのオブジェに入っているかはランダムの場合もある。その場でライフを1つ回復できる救急箱は忘れずに回収したい。得点を稼ぐなら他のアイテムも狙っていこう。

▲特定の場所のタルや木箱、ツボ等の中にはアイテムが。

▲銃で破壊してアイテムを撃てば取ったことになる。

アイテム	救急箱	コイン	ペンダント
ライフが回復する救急箱と5個の得点アイテム、1つの減点アイテムがある。			
	▲ライフを1つ回復。ライフ満タン時は300点。	▲取ると100点の得点が加算される。	▲取ると400点の得点が加算される。
ダイアモンド	**黄金の猫の像**	**黄金のカエル**	**毒きのこ**
▲取ると600点の得点が加算される。	▲取ると800点の得点が加算される。	▲取ると1000点の得点が加算される。	▲取ると-400点の減点になってしまう。

得点

**通常ではステージクリア時にしか得点を確認できず得点要素がわかりづらいが、
ゲーム中は様々な要素がからみあい点数の加算・減点が行われている。
2つのボーナスも要チェックだ。**

スコアアタックに挑戦するなら得点のシステムを理解しておこう

得点の要素は右表の通り、この他に下にまとめた2つのボーナスがある。得点を稼ぐなら連続ボーナス狙いのプレイも大切だ。なかでも頭を撃ち続ける連続ボーナスは、敵を倒した後でも首の部分を撃ち続けることで連続させることができる。難しいが狙ってみよう。

▲首が吹き飛んで絶命した後でも首を撃てばボーナス。

▲ダメージをくらうたびに100点の減点がある。

得点1　※敵の種類は問わない		ダイアモンドを撃つ	+600
敵を倒す※	+80	黄金の猫の像を撃つ	+800
敵の頭を撃つ※	+120	黄金のカエルを撃つ	+1000
敵の体のパーツを撃つ※	+10	ライフ満タン時に救急箱を撃つ	+300
街人救出成功	+400	オリジナルモードのみの得点要素	
置物を撃つ	+10	UFOの素使用時に出現するUFOを撃つ	+2000
コンティニュー1回につき	+1	点倍の素を使う	すべての点が2倍になる
ボスを倒した得点　※再登場時も同様			
ステージ1～5のBOSS	+1500	減点	
ステージ6のBOSS	+2500	ダメージをくらう	−100
アイテムによる得点		街人が敵に倒される	−100
コインを撃つ	+100	街人を撃つ	−200
ペンダントを撃つ	+400	毒きのこを撃つ	−400

連続ボーナス

戦闘中に敵の頭を連続で撃っていくことで10点ずつ加算される。通常、頭を撃った場合の得点は120点だが、続けて頭を撃つと2回目は130点、3回目は140点…と、10……ずつボーナスがつく。連続ボーナスがストップする条件は以下の通り。

・頭以外のパーツに弾をあてる
・街人に弾をあてる
・ステージをクリアする

※小物を撃ったり、無駄弾を撃っても、上記の条件を満たさなければ連続ボーナスは継続する。

パーセンテージボーナス(ACCURACY)

ステージクリア時に有効弾の割合で、パーセンテージボーナスが加算される。有効弾とは、点数に影響するものに当たった弾のことで、減点になる対象（街人や毒きのこなど）に当たった弾も有効弾になる。それ以外の弾（ただの背景に当たった弾や外れた弾）は無駄弾になる。画面外で弾を撃つ場合は、カウントされない。

(有効弾÷全弾数)×100=%

100%	4000点
90%以上100%未満	3000点
80%以上90%未満	2500点
70%以上80%未満	2000点
60%以上70%未満	1500点
50%以上60%未満	1000点
40%以上50%未満	500点
40%未満	NO BONUS

BASIC TECHNIC FOR SURVIVE

基本テクニック

各チャプターの攻略解説に入る前に、ここでは『THE HOUSE OF THE DEAD 2』をよりスムーズにクリアするための基本テクニックをレクチャーしよう。いくつかのコツをつかんで正確に実践すれば、受けるダメージはグッと減ってくる。鍛錬を積んで1コインクリアを目指そう。

1 弱点の頭部を狙え!

『THE HOUSE OF THE DEAD』シリーズの基本。敵の身体を撃って与えられるダメージは、パーツごと、難易度ごとに変化している（P.99で解説）のだが、頭だけは難易度の影響を受けず常に一定のダメージを与えられるうえ、最も高いダメージを与えることができる。3体以上の敵が一度に登場する場面や出現してすぐに攻撃してくる敵、体力が高い敵は、頭を撃って倒すのがセオリーなのだ。

▲どんな敵、どの難易度だろうと頭を撃てば100のダメージを与えることができる。

▶胸や腰を撃ってもダメージが低い敵は特に頭を狙いたい。

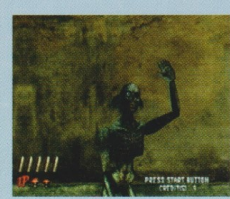
▲後半になってくると、頭を撃っていかないとさばききれない。

▲敵が登場してもあわてて撃たず、まずは頭に狙いを定めよう。

2 敵の出現パターンを覚えろ!

ガン・シューティングゲームの基本中の基本。次にどこからどの敵が登場してきて、どの順番で倒せばいいのかわかっていれば、当然素早い対応ができ、受けるダメージも減るというもの。

敵の出現パターンをすべて暗記しろと言うと無茶のようにも聞こえるが、暗記する気なんて全くなくてもプレイしているうちに覚えてしまっていることが多い。覚えなくても特に問題ない場面も多いが、下の写真のような「目の前にいきなり現れ、すぐに攻撃してくる敵」の箇所は、覚えておいてあらかじめ照準を合わせておき速射で倒したい。コントローラでプレイする場合は特にこの「照準を先に置いておく」ことが重要だ。

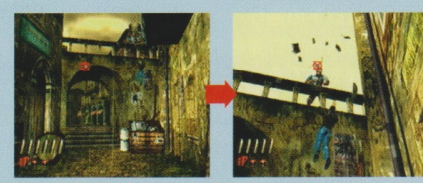


◀ステージ2で、目の前にいきなり登場するカゲオ。

◀ここのエリックも危険なので覚えておこう。

コントローラの場合は、前もって照準を置いておく

DCガンを使わない場合は、次の場面に備えて照準を先に移動させておくといい。



3 自分のルートを確保しろ!

何通りものクリアルートを楽しめるのが『THE HOUSE OF THE DEAD』シリーズの魅力だが、1コインクリアを目指すならばまずはルートを1本に固定した方がいい。攻略ページで紹介している街人全員救出ルートが本書のオススメルートだが、自分のプレイしやすいルートがあれば別のルートでもいい。ルートを決めたらあとは練習あるのみ。毎回、同じルートを通るためには、多くの分岐ポイントの条件である街人救出を失敗しないことも特に重要。自分のプレイをすべてパターン化して、ミスを減らしていこう。

◀まずは全ルートを通り、自分に合うルートを決める。

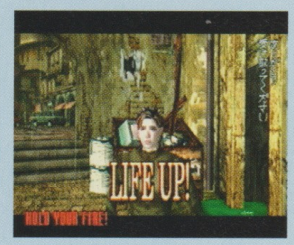
◀登場する街人を全員救出するルートが本書オススメ。

◀もちろん最終的にはどのルートでもOK、を目指す。

4 LIFE回復のチャンスを逃すな!

ゲーム中にライフを回復できる機会は、①アイテムの救急箱を撃つ②街人を救出して、その場でライフを回復してもらう③ステージクリア時のライフボーナス、の3通りがある。残りライフが4以下の時は、これらのチャンスを逃さないようにし、ライフがMAXの5個の状態を常に保つようにしたい。各ステージで回復できるライフの最大数は、ステージ1が3、ステージ2が4、ステージ3、4が各2、ステージ5、6が救急箱の各1コずつだ。全員救出ルートを通った場合の最高ライフ回復数は、3→3→2→2→1→1、と計12コのライフを回復できる。ライフ回復ができる場面は100%成功できるようにしたい。

▲ステージ1の救急箱だけは難しいので無理して取らなくてもいい。



▲ステージ1のこの街人を助けないと回復ライフを2つも失うことになる。

5 コントローラに合ったプレイスタイルを!

DCガンと通常のコントローラでは、プレイ感覚がだいぶ違う。コントローラやアーケードスティックの場合、オプションでサイトスピードを一番速く設定して、なおかつスピードアップボタンを使ったとしてもDCガンに比べるとどうしても狙いをつけるまでに時間がかかる。そのため、次の敵が出現する場所にあらかじめ照準を移動させておく必要があるのだ。逆にDCガンの場合は、狙いは一瞬でつけられるが、リロードのスキが大きいので頭を正確に撃ってなるべくリロードのない6発で敵をすべて片付けよう。

▶敵の出現位置を覚えて照準を移動させておく。

◀DCガンの場合は、なるべくリロードのスキを作らないように頭を撃って倒す。

▲ステージ1のボスは、コントローラやアーケードスティックならクアールを連射で削るとラク。DCガンならズィールを狙う。

6 その他の注意事項&まとめ

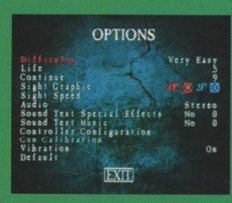
複数の敵が同時に登場して、倒しきれずにダメージを喰らう、というパターンが多いこのゲーム。1人プレイの場合なら、まったく同時に複数の攻撃が繰り出されるということはないので、とにかく倒す順番を間違えずに頭を撃って素早く倒すのがコツだ。また、1コインクリアを目指すうえで最大の障壁となるのは、やはりボス戦。ボス戦も狙うべきタイミングに、正確に弱点を撃つことができればノーダメージで倒すことができる。ボスモードを使って何度も練習し、確実に倒せるようにしておきたい。

◀先に攻撃してくる敵から倒していくようにしよう。

◀ボス戦をコンティニューせずに乗り切れるかがカギ。

初心者向けセッティング

どうしてもクリアできない、もっと簡単にしてプレイしたい、という人は、まずオプションを使ってみよう。ゲームレベルを下げて、クレジット数とライフ数を最大まで増やす。コントローラでプレイするなら、キーコンフィグでリロードボタンを押しやすいボタンに設定し、サイトスピードを最も速くしておこう。もしくは、オリジナルモードでクレジット∞やマシンガン、グレネードなどのアイテムを使うのもいいぞ。



◀アーケードモードなら難易度等を変更できる。

◀2人同時プレイで協力しあうのもいい。

オリジナルモード・アイテム紹介

オリジナルモードで入手・使用できるアイテム全33種類の効果や入手場所・条件等を紹介しよう。アーケード版をやりつくした人でもじゅうぶん楽しめる様々なアイテムが用意されているのだ!

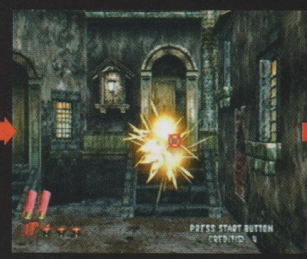
怪しい場所を撃って、隠されたアイテムを探し出せ!

オリジナルモードとアーケードモードの違いは、①アーケードモードでは出現しないアイテムが登場し、手に入れたアイテムは次のプレイで持ち出して使うことができる②アイテム入手のための隠し部屋や別のシーンが追加されている③オプションで難易度やライフ数、クレジット数の変更ができない、という点だ。敵の出現パターンやエンディング等、その他のゲーム内容はまったく同じになっている。

オリジナルモードでもアーケードモードのアイテムは同じように登場するが、一部、オリジナルモードのアイテムに変わって出現しないものもある。画面に登場したアイテムを撃つと「～をゲットした」と表示され、車のトランクに取ったアイテムがストックされる。オリジナルモードのスタート時に、トランクから手に入れたアイテムを２個まで選んで持っていくことができるが、アイテムはすべて使い捨てなので持っていくと無くなってしまう。２人同時プレイは、持っていけるアイテムは１コずつとなる。コンティニューしてもアイテムの効果は継続するが、１人プレイに途中参入した場合は、アイテムなしの状態からプレイスタートすることになる。

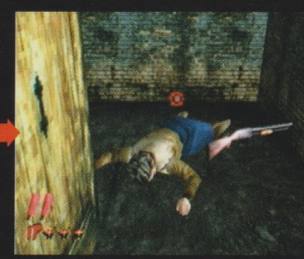
▲全ステージのいたるところに隠されているオリジナルアイテム。見つけるのが楽しいのでまずは自力で探してみてはどうかな？

▲ステージ２で運転手を救出しなかった時に通る裏通りの扉。



▲特定のオリジナルアイテムを使って扉を撃つと、扉が開く……！

▲中には街人が倒れており、その傍らにはアイテムが落ちている。



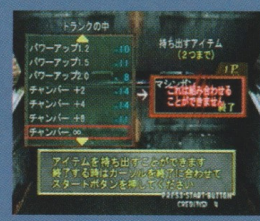
▲アイテムを撃てば手に入る。手に入れたアイテムは次のプレイから使用できる。

組み合わせ不可能なアイテム

アイテム分類	
銃関係	散弾銃、マシンガン、グレネード
弾関係	パワーアップ1.2～2.0、一撃の弾
弾数関係	チャンバー＋２～∞
ライフ関係	ライフ＋２、ライフ＋５
クレジット関係	クレジット＋２～∞
弾音関係	すごいエアガン、謎のおもちゃ銃
弾エフェクト	ゲットバスのルアー
体型部分関係	原始肉、くさった肉
着ぐるみ関係	着ぐるみすべて、ダイナマイトな服
敵体力関係	体力１／４の素
小物関係	救急箱の素
背景関係	UFOの素
点数関係	点倍の素

できない組み合わせ

①同じ分類のアイテムどうし
②銃関係と弾関係
③銃関係と弾数関係
④銃関係と弾音関係
⑤銃関係と弾エフェクト関係



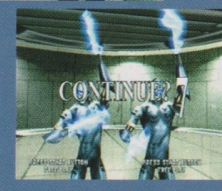
◀マシンガンとチャンバー∞は組み合わせ不可能。残念。

１人プレイ時は、２種類のアイテムを持ち出して２つの効果を得ることができるが、一部のアイテムは組み合わせることができない。上に記載したように、同じ分類どうしのアイテムは組み合わせ不可能。また、散弾銃・マシンガン・グレネードは、弾関係、弾数関係、弾音関係、弾エフェクト関係のアイテムと組み合わせることができない。組み合わせ不可能なアイテムは、選択時に画面に表示されるのでアイテムを無駄にする心配はない。

こんな時は、このアイテムを!

ゲームを簡単に進めたいならマシンガンや、一撃の弾、体力１／４の素、救急箱の素を、爽快感を味わうならグレネードを使って敵を吹き飛ばす。得点を稼ぐなら点倍の素とくさった肉の組み合わせがいい。お笑い重視(？)で遊ぶのなら、着ぐるみシリーズや原始肉を使おう。

◀DCガンならチャンバー∞を使うとラク。



▶クレジット∞を使えばコンティニュー無限だ。

アイテム33種

オリジナルモードに登場するアイテム全33種のグラフィックと効果を紹介！

1 散弾銃

弾が散らばって広範囲に当たる。装填数は2発。

2 マシンガン

一度に6発の弾が連射される。ボス戦で有効。

3 グレネード

当たると爆発する強力な銃。装填数は3発。

4 パワーアップ1.2

弾の威力が通常の1．2倍になる

5 パワーアップ1.5

弾の威力が通常の1．5倍になる。

6 パワーアップ2.0

弾の威力が通常の2倍になる。

7 一撃の弾

ザコ敵を一撃で倒す。ボス時は2倍の威力。

8 チャンバー＋2

一度にリロードできる弾数が8発に増える。

9 チャンバー＋4

一度にリロードできる弾数が10発に増える。

10 チャンバー＋8

一度にリロードできる弾数が14発に増える。

11 チャンバー∞

弾数が無限、つまりリロードが不要になる。

12 ライフ＋2

プレイヤーのライフが3つから5つに増える。

13 ライフ＋5

プレイヤーのライフが3つから8つに増える。

14 クレジット＋2

クレジット数が5から7に増える。

15 クレジット＋5

クレジット数が5から10に増える。

16 クレジット＋10

クレジット数が5から15に増える。

17 クレジット∞

クレジット数が5から無限大に増える。

18 すごいエアガン

弾丸発射のSEが「パスパスパス……」に変化。

19 謎のおもちゃ銃

弾丸発射のSEが変わり、「原始肉」の効果も。

20 ゲットバスのルアー

弾が『ゲットバス』のクランクベイトルアーに。

21 原始肉

プレイヤーや街人の頭と手足が巨大化する。

22 くさった肉

人間タイプのザコ敵の頭だけが巨大化する。

23 エイミーの着ぐるみ

プレイヤーの姿がエイミーに変わる。

24 ハリーの着ぐるみ

プレイヤーの姿がハリーに変わる。

25 ローガンの着ぐるみ

プレイヤーの姿がローガンに変わる。

26 Gの着ぐるみ

プレイヤーの姿がGに変わる。

27 街人の着ぐるみ

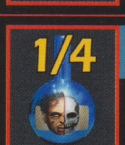
プレイヤーが街人（おじさんかおばさん）に。

28 ゴールドマンの着ぐるみ

プレイヤーの姿がゴールドマンに変わる。

29 ダイナマイトな服

『ダイナマイト刑事』のブルーノに変わる。



30 体力1/4の素

すべての敵の体力が1／4になる。

31 救急箱の素

タル、木箱、ツボ等を割るとすべて救急箱に。

32 UFOの素

UFO出現ポイントに2／3の確率でUFOが。

33 点倍の素

すべての点数が2倍になる。

▲敵の体のパーツの複数を同時に破壊することもできる。

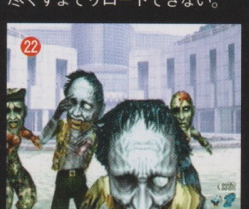
▲一度トリガーを引くと弾を撃ち尽くすまでリロードできない。

▲当たると爆発！　ただし周囲を巻き込む威力はない。

▲弾の効果音が「ピロロピロロ……」のような音に変わる。

▲弾がなぜか『ゲットバス』のクランクベイトに変わる……。

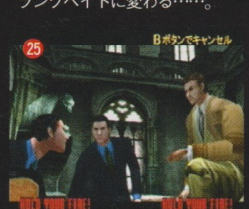
▲人間の顔と手足が巨大化、コミカルなカンジに……。



▲ゾンビの頭だけが巨大化！　これは狙い易い。

▲プレイヤーがエイミーに変身。イベント時は必見。

▲着ぐるみをかぶっているのかと想像すると笑える……。



▲1Pと2Pでローガンと Gになれば前作のコンビが復活！

▲プレイヤーがオジサンやオバサンに！　これは笑える！

▲ゴールドマンが3人……。かなりオマヌケです。

▲ダイナマイトな服が手に入るのはステージ6の隠し部屋のみ。

▲箱やツボからすべて救急箱が出現！点稼ぎにもいい。

▲UFOを撃つと2000点入る。UFO出現ポイントは次のページで解説！

オリジナルモードアイテム出現場所一覧 オリジナルモードのアイテム出現ポイントを全て公開！

ステージ	出現場所	出現アイテム（確率）	備考
1-A	図書館	パワーアップ1.2(6/14)、パワーアップ1.5(1/14)、クレジット＋2 (6/14)、クレジット＋5 (1/14)	シャンデリアを撃つとアイテムが落ちてくる
1-A	井戸の中	ライフ＋2 (6/13)、クレジット＋2 (4/13)、原始肉(2/13)、くさった肉(1/13)	井戸の上の滑車にぶらさがっているオケを撃ち落とす
1-C	裏通り	チャンバー＋2 (5/12)、チャンバー＋4 (1/12)、パワーアップ1.2(5/12)、パワーアップ1.5(1/12)	タルの中。アーケードモードのダイアモンドに代わって出てくる
1-D	裏通り	チャンバー＋2 (10/21)、チャンバー＋4 (2/21)、すごいエアガン(1/21)、はずれ(8/21)	ツボの中。アーケードモードのコインに代わって出てくる
1-D	裏通り	散弾銃(12/16)、グレネード(3/16)、一撃の弾(1/16)	散弾銃かグレネードで撃ってドアを開ける
2-B	冒頭の大通り	マシンガン(1/7)、街人の着ぐるみ(1/7)、ライフ＋2 (2/7)、パワーアップ1.2(3/7)	駐車しているバンの後部ドアを撃って開ける
2-B	路地	パワーアップ1.5(3/6)、パワーアップ2.0(2/6)、一撃の弾(1/6)、チャンバー∞(1/6)	散弾銃、グレネード、パワーアップ2.0、一撃の弾のいずれかで撃ってドアを開ける
2-C	裏通り	救急箱の素(1/9)、散弾銃(3/9)、クレジット＋5 (2/9)、クレジット＋10(3/9)	散弾銃、グレネード、すごいエアガン、謎のおもちゃ銃のいずれかで撃ってドアを開ける
2-C	裏広場	マシンガン(1/7)、ライフ＋2 (3/7)、パワーアップ1.5(3/7)	街人（おじさんとおばさん）を二人とも救出するともらえる
2-I	倉庫奥	エイミーの着ぐるみ(1/5)、ハリーの着ぐるみ(1/5)、ライフ＋2 (1/5)、ライフ＋5 (2/5)	ネズミを撃つとネズミが逃げ出した方向を向く
2-E	時計台内	マシンガン(1/6)、ライフ＋2 (3/6)、ライフ＋5 (2/6)	マックスの背後の木箱の中
2-F	水路	チャンバー＋2 (2/6)、チャンバー＋4 (1/6)、ライフ＋2 (1/6)、はずれ(2/6)	タルの中。アーケードモードのコインに代わって出てくる
2-F	水路	パワーアップ1.2(2/6)、パワーアップ2.0(1/6)、UFOの素(1/6)、くさった肉(2/6)	船上の街人を助けると飛び上がるアイテムを撃つ
2-G	倉庫	ライフ＋5 (3/6)、クレジット＋10(1/6)、すごいエアガン(2/6)	ぶら下がっている鎖を撃つとアイテムが落ちてくる
2-H	バー	チャンバー＋4 (2/5)、チャンバー＋8 (1/5)、クレジット＋2 (2/5)	バーのドアの前の果物を撃って破壊する
2-I	時計台内	クレジット＋2 (2/6)、クレジット＋5 (1/6)、すごいエアガン(1/6)、はずれ(2/6)	ドラム缶の中。アーケードモードのペンダントに代わって出てくる
2-K	バー奥の部屋	エイミーの着ぐるみ(1/5)、街人の着ぐるみ(1/5)、パワーアップ1.2(2/5)、ライフ＋5 (1/5)	階段下の猫を撃つと猫の逃げ出した方向を向く
2-M	倉庫	ゲットバスのルアー(1/1)	水の上に浮いている。ここは必ずゲットバスのルアーが登場する
2-N	裏通路	クレジット＋2 (4 /7)、クレジット＋10(1/7)、点倍の素(2/7)	街人を救出するともらえる
3-B	運河	クレジット＋5 (2/5)、原始肉(1/5)、街人の着ぐるみ(1/5)、はずれ(1/5)	水面に浮いている木箱の中
3-E	シャッター奥	クレジット＋5 (1/3)、街人の着ぐるみ(1/3)、原始肉(1/3)	シャッター奥にある木箱の中
3-E	開かずの扉	グレネード(1/4)、体力１／２の素(1/4)、謎のおもちゃ銃(2/4)	3 -Eのルートを通り、散弾銃か一撃の弾でドアの鍵を壊して扉を開ける
3-E	地下通路	チャンバー＋4 (1/4)、チャンバー＋8 (1/4)、パワーアップ1.5(1/4)、はずれ(1/4)	倒れている柱のカゲにチラッと見える
3-A	ボートの上	散弾銃(1/6)、グレネード(1/6)、パワーアップ1.5(3/6)、パワーアップ2.0(1/6)、	ボート上の街人を救出後、ボート上に出現
3-G	開かずの扉	Gの着ぐるみ(1/4)、一撃の弾(1/4)、謎のおもちゃ銃(2/4)	死魚との戦闘中に、グレネードかパワーアップ2.0で撃ってドアの鍵を破壊して開ける
3-G	階段上	チャンバー＋8 (1/4)、クレジット＋10(1/4)、点倍の素(2/4)	ボブ２体との戦闘後までに階段上の木箱を破壊しておく
4-B	ダクト	マシンガン(1/4)、Gの着ぐるみ(1/4)、くさった肉(2/4)	穴の向こうに見える金網に弾を３発当てて開ける
4-C	階段下	散弾銃(2/5)、チャンバー∞(1/5)、救急箱の素(2/5)	デビロンとの戦闘が終わるまでに左にある石を撃つと、戦闘後に階段がせり上がりアイテムが出現
4-C	通路	マシンガン(2/5)、ライフ＋2 (2/5)、エイミーの着ぐるみ(1/5)	カゲオに襲われるおじさんを助ける
4-C	パイプ部屋	チャンバー＋4 (1/5)、チャンバー＋8 (1/5)、クレジット＋5 (1/5)、はずれ(2/5)	キースの倒れる位置によって下の床に落ちているアイテムが取れるかどうか分かれる
4-A	地下	ハリーの着ぐるみ(1/4)、パワーアップ1.5(2/4)、パワーアップ2.0(1/4)	デビロンとの戦闘が終わるまでに前方にあるランプを２つ破壊する
4-E	牢屋	チャンバー＋8 (1/3)、ライフ＋2 (1/3)、ハリーの着ぐるみ(1/3)	グレゴリーとの戦闘が終わるまでに扉の鍵を撃って破壊する
4-E	トロッコ	クレジット＋5 (2/5)、クレジット＋10(2/5)、体力１／４の素(1/5)	キースとの戦闘が終わるまでに奥にあるトロッコをパワーアップ2.0、一撃の弾、謎のおもちゃ銃のいずれかで撃つ
4-F	牢屋	散弾銃(1/3)、マシンガン(1/3)、はずれ(1/3)	牢屋の鍵を壊し、中の木箱のどちらかに入っている
4-G	水場	パワーアップ1.2(1/3)、パワーアップ1.5(1/3)、パワーアップ2.0(1/3)	階段の下にいる右のネズミを撃つ
4-G	水場	クレジット＋2 (1/3)、クレジット＋5 (1/3)、クレジット＋10(1/3)	階段の下にいる左のネズミを撃つ
4-H	部屋の中	ライフ＋5 (1/4)、くさった肉(2/4)、ローガンの着ぐるみ(1/4)	カゲオ等との戦闘が終わるまでに奥の扉を散弾銃、グレネード、エアガンのいずれかで壊す
5	駐車場	点倍の素(1/3)、ゲットバスのルアー(1/3)、UFOの素(1/3)	バトリックが出てくる車の中
5	橋の上	チャンバー＋4 (1/3)、チャンバー＋8 (1/3)、チャンバー∞(1/3)	ハイエロファントが橋を破壊して登場する路上
5	車の中	クレジット＋5 (1/3)、クレジット＋10(1/3)、クレジット∞(1/3)	ピーター２体を倒すまでに左のバンの後部ドアを撃って開ける
6	エレベーターの中	パワーアップ2.0(2/3)、一撃の弾(1/3)	ゴールドマンのビルの１階、エレベーター内
6	研究室	チャンバー∞(1/3)、すごいエアガン(1/3)、謎のおもちゃ銃(1/3)	救急箱の入った木箱の前に、一瞬視界に入る木箱の中
6	隠し部屋１	クレジット∞とローガンの着ぐるみ(1/1)	街人を全員救出していて、点数が10万点を超えていると自動的に部屋に入れる
6	隠し部屋２	ダイナマイトな服(1/1)	街人を全員救出していて、点数が７万点以上10万点未満だと大統領の娘からもらえる

UFO出現場所一覧全24ポイント アイテム「UFOの素」使用時に、この場所に$\frac{2}{3}$の確率で空にUFOが出現するぞ！

①	1-B	井戸の先の街人を助ける前	⑬	2-O	水中から飛び上がってくるエビタンの前
②	1-D	２階の窓から斧を投げつけるジョニーの場面	⑭	2-P	２階の窓から斧を投げつけるジョニーの場面
③	1-D	上の橋から敵が２体飛び降りてくるところ	⑮	2-P	サンセットブリッジ前のデビッドが４体出現するところ
④	1-D	橋につかまる街人に敵がタルを投げつけようとしているところ	⑯	3-A	ぶら下がりデビッドの後の斧投げジョニーの場面
⑤	2-B	屋根の上からミッキーが襲ってくるところ	⑰	3-A	橋の上からドラム缶を投げつけてくるボブのところ
⑥	2-B	２階の窓から斧を投げつけるジョニーの場面	⑱	3-B	ボートの甲板に飛び降りてくるデビッドのところ
⑦	2-C	店裏の屋根を伝ってくるミッキーの場面	⑲	3-C	橋の上からドラム缶を投げつけてくるボブのところ
⑧	2-F	時計台内の街人救出後に水中から飛び上がってくるエビタンの前	⑳	3-E	ボート上の街人救出後、電話演出の後のボート移動中
⑨	2-F	水路内を進んでいる時に船上からデビッドが襲ってくるところ	㉑	3-F	橋の上からドラム缶を投げつけてくるボブのところ
⑩	2-F	船上で街人が黒エビタンに襲われている場面	㉒	4-G	コウモリが大量に出てくるところ
⑪	2-I	水門家から出た時の前方の空	㉓	5	車のカゲからピーターが出てくる場面
⑫	2-N	街人がジョニーに追いかけられているところ	㉔	5	車に乗ったリッキー達が激突した後の空

ステージ攻略

全6ステージのすべてのルートの攻略方法を写真で解説。街人救出ポイント、アイテム出現箇所、UFO出現ポイントもすべて掲載しているぞ。

●攻略ページについて

各ステージは、本書独自の分割に基づいてアルファベット順に攻略しています。ステージの分割については各ステージ扉に掲載しているフローチャートとマップを参照にして下さい。攻略で紹介している写真は、攻略上、写真の状態になる前に敵を処分すべき箇所でも、出現する敵の数や種類をわかりやすくするためにタイミングをずらして撮影しています。攻略は、基本的にオリジナルモードで、アイテムを使用せずにプレイしたものを前提としています。

●フローチャートのマークについて

救出できる街人の表示。赤は、救出に成功した時にその場でライフを回復してくれる街人、青は回復してくれない街人です。

ライフを回復できる救急箱の出現する箇所に表示。

●攻略ページのマークについて

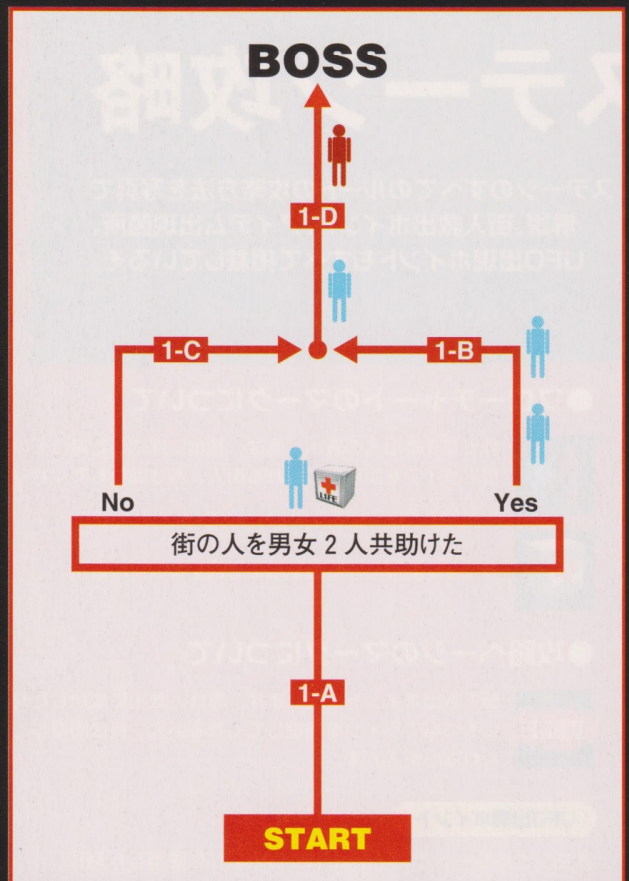
街人救出ポイントを現します。赤は、救出に成功した時にその場でライフを回復してくれる街人、青は回復してくれない街人です。

UFO出現ポイント

オリジナルモードでアイテム「UFOの素」を使用した時に、2/3の確率でUFOが出現する場所の表示です。

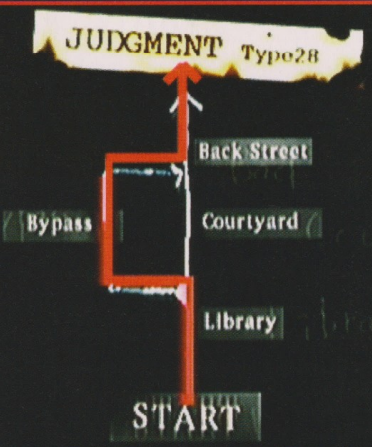
序曲
The First Chapter
A Prelude

雨のそぼ降る古い街並みに
異形のモノ達が徘徊している……
またあの悪夢が繰り返されると
いうのだろうか?
不吉な予告を残す悪魔、
これはまだほんの序曲なのだ!



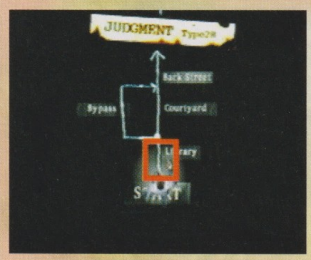
ルート			救出可能人数	LIFE BOUNUS	LIFE UP（人）	救急箱
A	B	D	2〜5人	5人で＋1	1	1
	C		0〜3人	×	1	1

オススメルート：A➡B➡D



ステージクリア後のライフボーナスを得るためにも 5 人救出ルートを選ぼう。救急箱は無理に取る必要はない。

図書館
1-C[P.024]
1-A[P.022]
中庭
井戸
1-B[P.024]
分　岐
街の人を２人とも
●助けた⬇…1-B(P. 024)
●助けられなかった⬅…1-C(P. 024)
START
裏通り
1-D[P.025]
BOSS
JUDGMENT



1-A → 1-B [P.024] / 1-C [P.024]

Gとの待ち合わせの場所へと車を走らせるジェームズの前に不気味なモンスターが現れ、不吉な予告を残す。街にはゾンビのような生物が徘徊している。これは一体……!?

◀悪魔のようなモンスターは、Gをすでに始末したと言う。Gの身が心配だ……！

Gの始末はすでに終えた…次はお前だ!

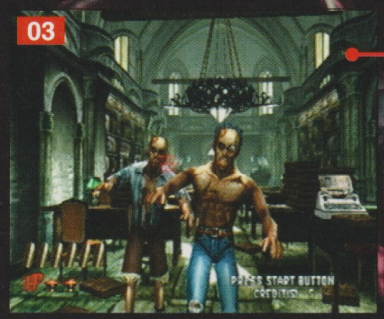
01

▲デビッドが2体。落ち着いて頭か胸を撃て。

02

▲Gの無事を願いつつ、図書館の中へと急ぐ。

03



▲両方の頭か胸に2～3発ずつ撃ち込むようなカンジで。

04

▲図書館の中にはすでに犠牲者が…。一体、誰がこんなことを…？

05

◀デビッドは頭を1発撃てば倒せる。ここは1体なので余裕。

06

▲スティーブが起き上がる前に撃ち込んでダメージを与えてもいい。

07

◀1発でも撃ち込むと走ってくるので2～3発頭に連射してしとめる。

08

G!

◀図書館の奥にGを発見！どうやら負傷しているようだが……。

09

▲▶Gからメモを受け取ると、ジョニーとデビッドが出現。ジョニーは、頭を狙うなら斧からはみ出した上の部分を撃つ。足を連射して倒してもいい。

10

11

▲ハリーとエイミーが先に向かっているらしい。

12

▲目の前で街の人がジョニーに襲われている。

13

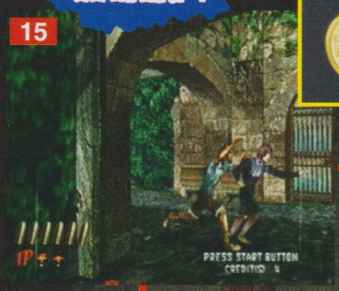
▲他に敵はいないのでジョニーに連射して倒してしまおう。

14

▲残念ながらこの男性は救出することはできない。

HELP!

15



左のツボ

◀画面が横に移動するので右側を狙って敵を待つといい。

女性を助けられなかった

◀女性救出に失敗すると井戸の方からスティーブ1体とデビッド2体が駆け寄ってくる。

1-Cへ進む [P.024]

◀恋人だったのだろうか……。申し訳ない。

男性救出失敗

女性を助けた

HELP!

▲スティーブを倒したらすぐにリロード。

▶「あの人も助けて！」と振り返ると……

木箱

◀まず左のデビッドを撃ち、次に右を倒す。男性が腰を落としたらオケを撃つ。

ステージ1-Aの終わりに早くも分岐が登場する。最初に女性救出場面、次に井戸の前で男性救出場面と2段階の構成になっており、2人とも救出できた場合のみ1-Bへ進む。ステージ1でクリア後のライフボーナスを得るには5人全員を救出していなければならない。最初は当然、ここの男女2人も救出を狙っていこう。ただし、最初の救出ポイントといっても、それほど余裕はない。最初の女性救出場面では、画面が右にスクロールするので、狙いをスティーブの少し右に置いておくようなカンジで狙おう。次の男性を救うにはスティーブ1体、デビッド2体と計3体を倒さなければならない。場面転換後、中央のスティーブを倒して、次はあらかじめ画面左端中央に狙いをつけておきデビッドが見えたらすぐに倒す。その後、右側のデビッドを倒そう。井戸の奥にある木箱の中には救急箱があるが、回収は難しいので無理に取る必要はない。オリジナルモードの場合は、男性を救出時に井戸の上のオケを撃っておけば、男性救出後にアイテムをゲットできる。

男性救出成功

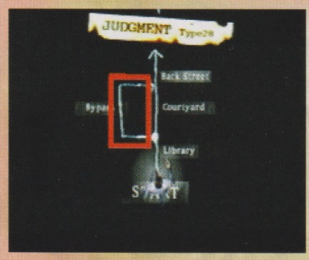
▼井戸の脇から外に出られるぞ、と別のルートを教えてくれる。

▶オリジナルモード時は、井戸の上のオケを撃ち落としておくと井戸をのぞき込む。

男性救出時に井戸のオケを撃っておく

6/13　4/13　2/13　1/13

1-Bへ進む [P.024]

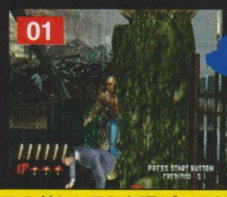


1-B → 1-D

[P.025]

スティーブに襲われる女性と井戸の前の男性の救出に成功すると、今度は街人がデビッドに襲われている。この場面は時間的余裕が少ないので全員救出を目指す場合は要注意。

01



◀あらかじめ石柱の端に狙いをつけておき、デビッドが見えたらすぐ撃つ。

この前にUFO出現ポイント①

02

▲救出されるとそそくさと去っていくオジサン。

03

▲振り向くとデビッドとジョニーが向かってくる。左のデビッドの頭を撃ち、次にジョニーを始末。

04

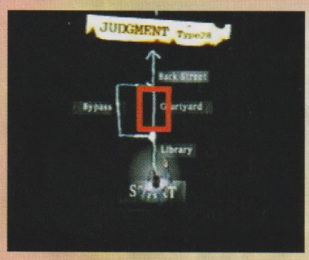
▲モゥラーがぞろぞろと出てくる。出てきた所を連射で片づけるのがベスト。飛びかかってきた所を撃ち落とせ。

タル

1-C → 1-D

[P.025]

最初の街人救出に失敗すると、まっすぐ中庭を抜けることになる。こちらのルートを通る場合は、マックスに要注意。出現後、速射で倒さないとダメージは必至だ。



01

◀左からデビッド→スティーブ→デビッドの順に倒す。ここは頭を撃たないと危険。

02

◀プエールが4匹。着地した所に1発ずつ撃ち込めば楽勝だ。

03

◀左のデビッドから先に倒す。2体とも頭を狙え。

04

◀コントローラなら画面中央で連射すればOK。DCガンなら跳んだ所を1匹ずつ撃ち落とそう。

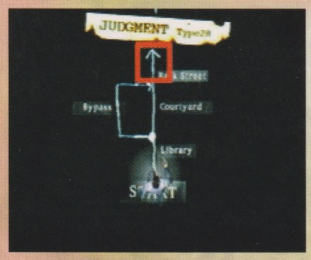
05

◀マックスがドアを突き破って出現。ここは頭部に6発全弾撃ち込むくらいの感覚でいい。

タル

左のタルを撃つ

+2	+4	x1.2	x1.5
5/12	1/12	5/12	1/12



1-D → BOSS JUDGMENT

[P.026]

ここは突然飛び出してくるエビタンと、2体で襲ってくるランディーに注意だ。最後の街人救出も失敗しやすいので油断しないように。

01

UFO出現ポイント②

▲窓からジョニーが斧を2本投げてくる。画面中央を狙えば斧もジョニーも撃てる。

02

▲エビタンが飛び出してくる。1発撃つだけでOK。

03

▲続けてエビタンがもう1体。これも1発で倒せる。

04

◀ツボを破壊するとコイン（オリジナルモード時は別アイテム）が出現。

ツボ

右のツボを撃つ

+2	+4		NO ITEMS
10/21	2/21	1/21	8/21

06

◀ランディーが2体襲ってくる。画面中央上のあたりを狙っておき、飛びかかってきたところで仮面を撃てば1発で倒すことができる。

05

▲子供が逃げ出した後にジョニーが2体出現。出現時は頭がむき出しなのでチャンスだ。

HELP!

07

▶デビッドが2体、直後上からもう1体落ちてきて3体に。頭を撃てば問題ない。

UFO出現ポイント③

08

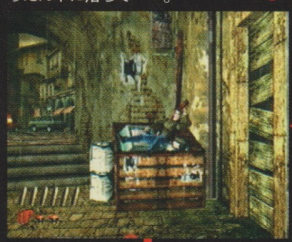
▲落下中か、着地後に頭を撃つ。着地後のデビッドは目の前に来るので注意。

ドラム缶

HELP!

10

▼スティーブに襲われている所から救出するといったん下に落ちて……。



UFO出現ポイント④

▲街人救出ポイント。まずタルを破壊してからスティーブを倒す。成否で少し分岐する。

09

▲デビッドとスティーブとの戦闘時に散弾銃かグレネードで奥のドアを撃つとドアが開く。

散弾銃かグレネードで奥のドアを開ける

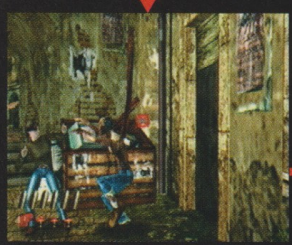
12/16

3/16

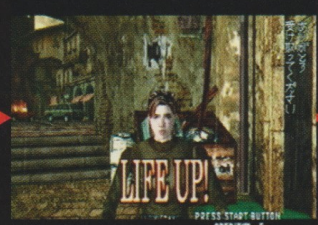
DEATH

1/16

女性救出失敗



▲右からデビッドが登場。左に照準をずらしながら頭を撃て。



◀救出するとその場でライフを1つ回復してくれる。ステージクリア時のライフボーナスを得るためにも絶対助けよう。

▶ステージ1の最初に登場した悪魔が登場、さらに車をなぎ払って巨大な甲冑のモンスターが姿を現す……。

俺様の忠告も効き目が無かったようだな……
おまえもGの様にのたうち回るがいい!

BOSS戦へ

[P.026]

STAGE1-BOSS
JUDGMENT
type 28

2体でひとつのボス「JUDGMENT」

首ナシの怪物“クアール”と、空飛ぶ小悪魔“ズィール”のペアが「JUDGMENT」と呼ばれるステージ1のボスである。クアールに近づかれると巨大な斧の一撃を喰らうので、ヤツの接近はなんとしてでも阻止しなければならない。しかし、甲冑で身を包む巨体クアールは、いくら弾丸を撃ち込んでもひるむことがなく、与えるダメージも微々たるもの。

JUDGMENTの弱点はクアールの周囲を高速で飛び回り、攻撃の指示を繰り出しているズィールだ。ヤツこそがJUDGMENTの本体なのである。ズィールがダメージを受けるとクアールものけぞり、それ以上の進行をくい止めることができる。HPを90以下にするとクアールは倒れ、ズィールとの一騎打ちとなる。突進してくるズィールを倒せばステージ1はクリアだ。

Weak Point & Damage

Kuarl[クアール]
弱点：全身
弾1発によるダメージは
1P、2P同時共に1

Zeal[ズィール]
弱点：全身
弾1発によるダメージは
1P時30。2P時25

HP：300
STAGE1・5共通

JUDGMENTの攻撃パターン

パターン1

▲クアールがじわじわと前進してきて、プレイヤーキャラに斧の一撃を喰らわす。

HP210以下

パターン2

▲基本的にパターン1と同じだが、よりスピードが早くなっている。

HP90以下

パターン3

▲クアールが倒れ、ズィールが体当たりをしてくる。ズィールの移動パターンは4種類。

CHECK POINT

本体（ズィール）を撃って巨体（クアール）を止めろ!

クアールの斧攻撃はズィールに弾丸を撃ち込むことで未然に防ぐことが可能。高速移動するズィールを狙うのは難しいので、攻撃命令を出すスキに弾をヒットさせるのがベスト。ズィールに弾をヒットさせた直後は両者の当たり判定が無くなるので撃ってもムダ（ただし、クアールは撃つだけで得点+10）。クアールが移動しはじめたら射撃を始めよう。ズィールとの一騎打ちはズィールの動きを見て、事前にサイトをあわせて撃てば楽勝だ。

攻撃前の一瞬のスキを見逃すな

◀ズィールは攻撃命令を出す時に（「GO Kuarl!」と言う）画面上でゆっくりと浮遊する。このスキに確実に弾を撃ち込もう。

クアールに8発撃ち込むと……

◀クアールを撃ってもダメージは1。しかし8発撃ち込むとゲームの難易度が1下がるのだ。クアールに撃ち込みつつズィールを撃て！

ズィールの攻略パターン

上下揺れ

▲上下に揺ながら突進するズィール。揺れる幅の上か下にサイトを合わせて連射。

左右揺れ

▲上下揺れと同様の左右の揺れ幅に合わせ、右か左にサイトを固定し連射しよう。

右旋回

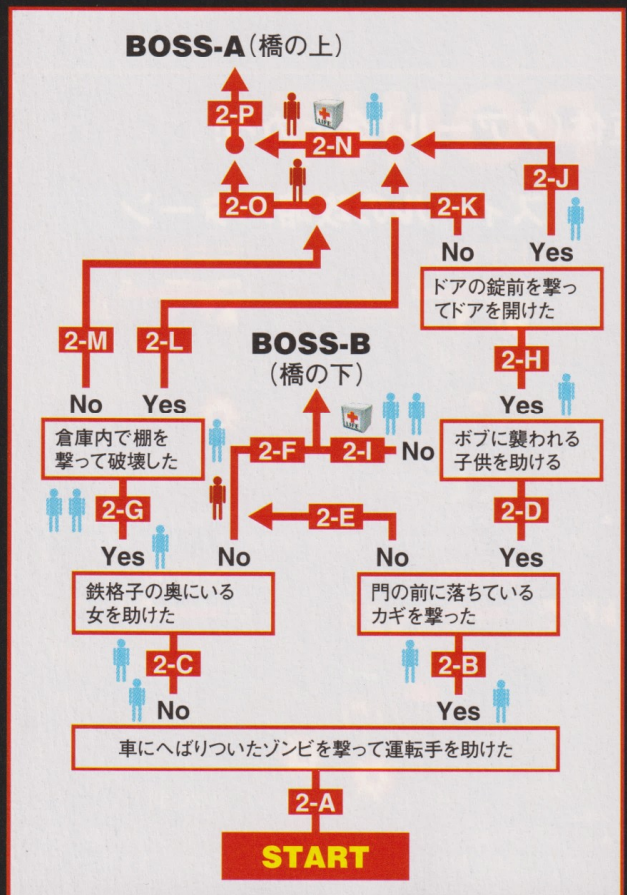
▲ズィールが左へ動いたのが見えたら右下にサイトを合わせ連射しよう。

左旋回

▲右旋回同様、ズィールが右に動いたら左下へサイトを合わせ、撃ち落とす。

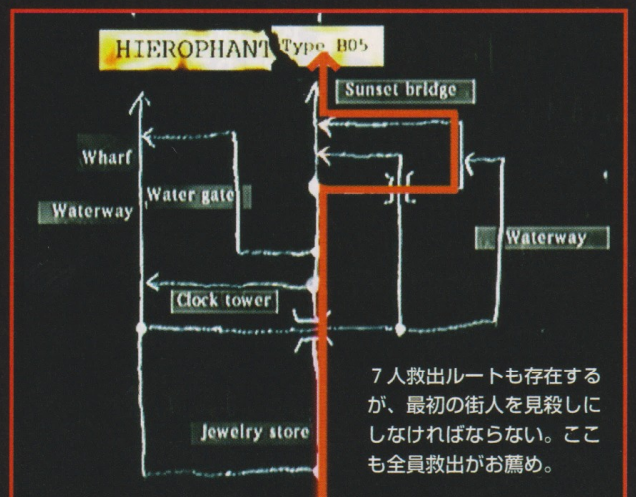
The Second Chapter 混濁 Muddy

街の混乱の状態は、1998年に起きたあの
忌まわしいキュリアン邸事件に非常に酷似していた……。
逃げ遅れた街の人々を救助しながら街の混乱を抑え、
サンセット橋を目指さなければ……。

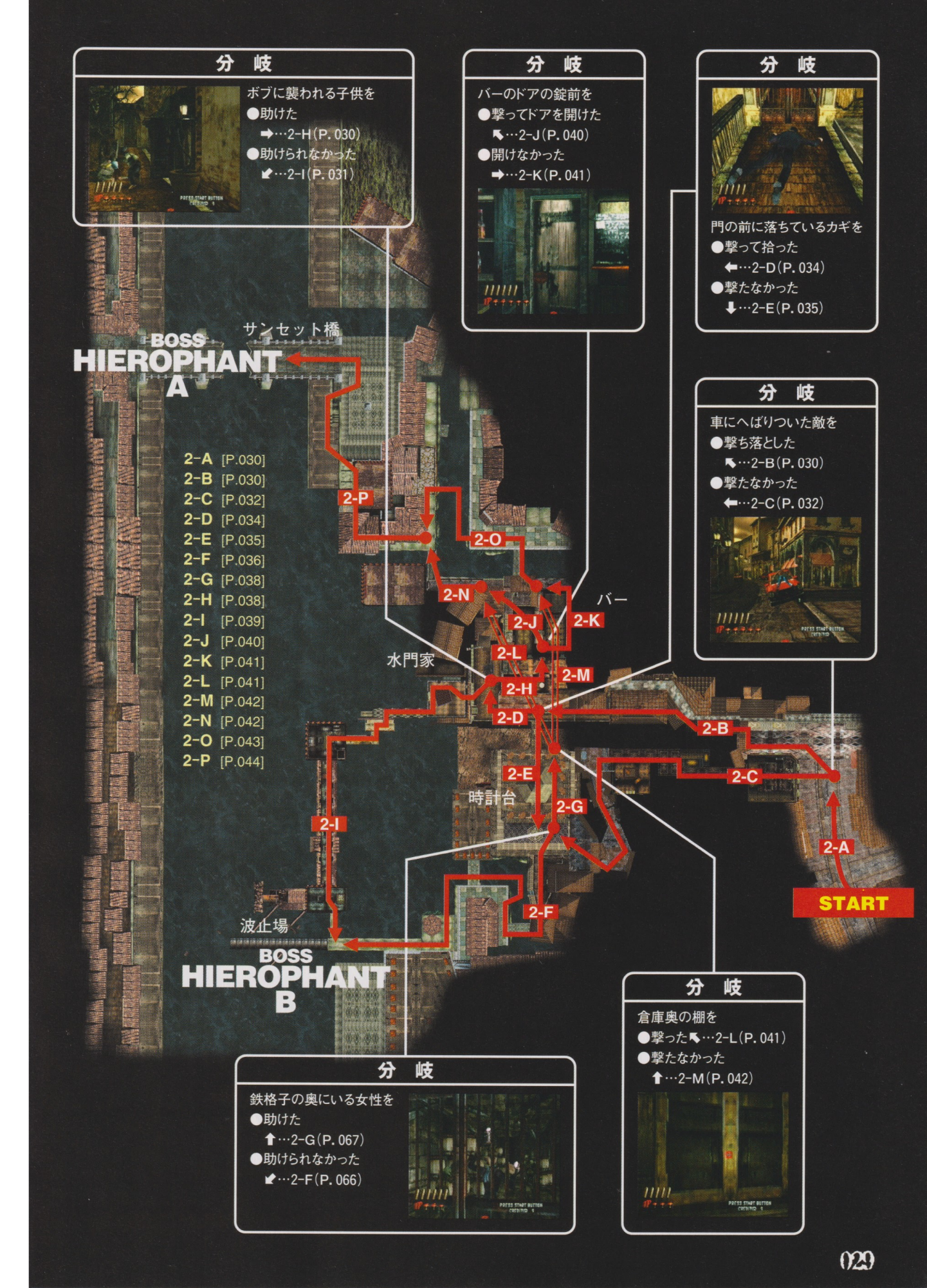


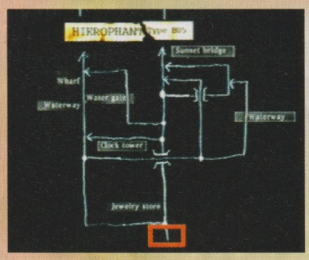
ルート							救出可能人数	LIFE BONUS	LIFE UP（人）	救急箱
A	B	D	H	J	N	P	3〜6人	5〜6人で+1	1	1
				K	O	P	3〜4人	×	1	0
			I				1〜4人	×	0	1
		E	F				1〜4人	×	1	0
	C	F					0〜4人	×	1	0
		G	L		N	P	0〜7人	5〜6人で+1 7人で+2	1	1
			M		O	P	0〜6人	5〜6人で+1	1	0

オススメルート
A➡B➡D➡H➡J➡N➡P



７人救出ルートも存在するが、最初の街人を見殺しにしなければならない。ここも全員救出がお薦め。


分　岐
ボブに襲われる子供を
●助けた
➡…2-H(P. 030)
●助けられなかった
↙…2-I(P. 031)
分　岐
バーのドアの錠前を
●撃ってドアを開けた
↖…2-J(P. 040)
●開けなかった
➡…2-K(P. 041)
分　岐
門の前に落ちているカギを
●撃って拾った
⬅…2-D(P. 034)
●撃たなかった
⬇…2-E(P. 035)
分　岐
車にへばりついた敵を
●撃ち落とした
↖…2-B(P. 030)
●撃たなかった
⬅…2-C(P. 032)
サンセット橋
BOSS
HIEROPHANT
A
2-A [P.030]
2-B [P.030]
2-C [P.032]
2-D [P.034]
2-E [P.035]
2-F [P.036]
2-G [P.038]
2-H [P.038]
2-I [P.039]
2-J [P.040]
2-K [P.041]
2-L [P.041]
2-M [P.042]
2-N [P.042]
2-O [P.043]
2-P [P.044]
2-P
2-O
2-N
2-J
2-K
バー
2-L
水門家
2-M
2-H
2-D
2-B
2-E
2-C
時計台
2-G
2-I
2-A
START
2-F
波止場
BOSS
HIEROPHANT
B
分　岐
鉄格子の奥にいる女性を
●助けた
⬆…2-G(P. 067)
●助けられなかった
↙…2-F(P. 066)
分　岐
倉庫奥の棚を
●撃った↖…2-L(P. 041)
●撃たなかった
⬆…2-M(P. 042)



2-A → 2-B [P.030] / 2-C [P.032]

連絡場所のサンセット橋を目指すジェームズ。そこへデビッドに襲われた車が突っ込んでくる。ステージ2は開始直後に分岐イベントが発生するぞ。

▲AMSの捜査が開始されたことを知っても、まるで楽しんでるかのように余裕を見せるゴールドマン。

AMSの犬めが……とうとう動きだしたか

01

▲何体ものデビッドに取り付かれ車が暴走。

02

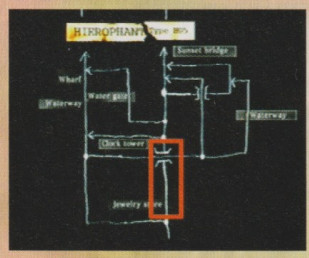
▲先を急ぐジェームズの後ろから車が突っ込んでくる。

03

◀救出する場合は画面中央で弾を撃ち、車にへばりついたデビッドを撃ち落とす。ここのデビッドの耐久力は難易度により変わる（P.097参照）。

車にへばりついたデビッドを倒し運転手を救出した

- Yes → **2-Bへ進む [P.030]**
- No → **2-Cへ進む [P.032]**



2-B → 2-D [P.034] / 2-E [P.035]

運転手を救出すると進むルート。ここでは新たに登場するミッキーと死鳥に注意しよう。特に最後に2体同時に登場するミッキーは要注意だ。

01

▲オリジナルモードの場合は、ここで右のバンの後部ドアを撃っておく。

02

▲運転手を救出。このままま っすぐ進む。

03

駐車しているバンの後部ドアを撃って開ける

◀オリジナルモードの場合、バンの後部ドアを撃って開けておくとアイテムが出現する。

04

ゴミ箱

▲ゴミ箱の中にコイン。次の敵との戦闘後にも取るチャンスはある。

05

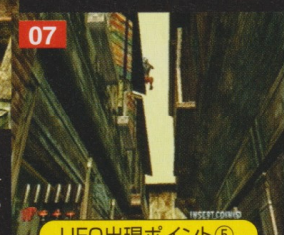
▲車の中からデビッドとスティーブが登場。左のデビッド→右のスティーブの順に頭を撃って倒す。

06

▶屋根をつたってミッキーが初登場。飛び降りてくるところを狙い撃ち。

◀デビッド2体とジョニーのトリオ。階段を登りながら左から倒していけ。

07



UFO出現ポイント⑤

08

▲ガラス窓を突き破ってランディーが2体出現。連射で倒すよりも引きつけて仮面を撃ち抜いたほうが早く倒せるぞ。

09

▲ランディーとの戦闘が終わるまでに奥のドアを特定のアイテムで撃っておくと街人が現れてアイテムをくれる。

散弾銃、グレネード、パワーアップ2.0、一撃の弾のどれかで撃ってドアを開ける

10

ツボ

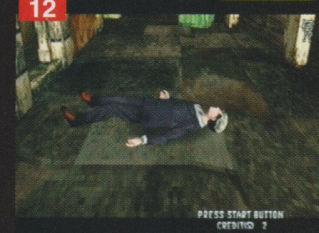
▲死鳥が2体飛んでくる。引きつけてから撃つほうが当てやすい。

11

▲デビッド2体は頭を撃てば簡単。ここの街人もちゃんと救出したことになるぞ。

木箱

12



▲上から人が落ちてくる。奥の木箱からはダイアモンドを入手できる。

13

UFO出現ポイント⑥

▲ジョニーがすぐに斧を投げつけてくる。まずは斧を撃ち落としてからジョニーを撃つ。

▶門の前で倒れている人の傍らにカギが落ちている。一定時間内にこのカギを撃つかどうかでルートが分岐する。

14

▲死鳥が再び登場。少しひきつけてから撃ち落とせば問題ない。

15

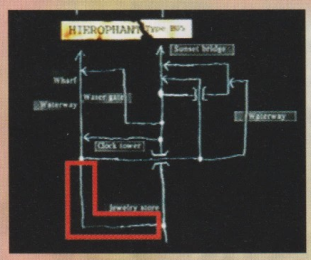
ツボ

◀ミッキー2体。飛んできたナイフを処分してから本体に連射で撃ち込め。

16

落ちているカギを撃って拾う → 2-Dへ進む [P.034]

カギを拾わない → 2-Eへ進む [P.035]



2-C

2-F [P.036]

2-G [P.038]

冒頭の運転手を救出しなかった場合に進むルート。街人救出ポイントが3回も登場する。最後の救出ポイントは2人同時でちょっと難しいぞ。

01

▲デビッドに襲われた車は店に激突し、炎に包まれる……。

▼すでに運転手も絶命しているようだ。もう少し早く気付いていれば……。

02

03

HELP!

◀店内で女性がカゲオ2体に襲われている。急いで中央のカゲオを撃て！

木箱

04

▲奥にも危険にさらされている人がいるようだ。急がねば。

05

▲ドアを開けるとカゲオが2体。左から3発ずつ撃ち込めば確実。

06

▲ランディーが2体襲ってくる。セオリー通り、引きつけてから仮面を撃ち抜く。

07

タル

▲タルの中にコインが入っているがタルの数が多いうえ、時間が短いので入手は難しい。

08

◀まだ息があるようだが、もう助かりそうにない……。

09

▲振り返るとマックスが向かってくる。脚を撃って止めるか、全弾撃ち込むつもりで倒そう。

10

▲左のデビッドを倒し、セシルの投げた斧を弾き返す。その後、セシルを倒す。

11

HELP!

◀右からカゲオが登場。間違えて女性を撃ってしまわないように。

12

▲突然の街の異変にとまどう女性。一体、何が起こっているのか……？

13

▲テレビでは緊急ニュースでこの街の異変が報じられているようだ。

14

▲ブラウン管には異様なモンスターが暴れている様子が……。

15

▲オリジナルモードで散弾銃、グレネード、すごいエアガン、謎のおもちゃ銃を使っている場合は、このドアの次の裏路地で……。

▲扉を撃つと開けることができる。中に人が倒れており、その傍らにアイテムが落ちている。

▲散弾銃か救急箱の素、クレジット＋5、クレジット＋10のどれかが手に入る。

散弾銃、グレネード、すごいエアガン、謎のおもちゃ銃のどれかで撃ってドアを開ける

1/9

3/9

2/9

3/9

16

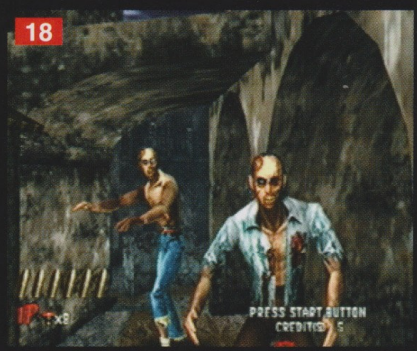
▲斧からはみ出た額の部分を連射で打ち抜け。

17

UFO出現ポイント⑦

▲ミッキーは降りてくるところを連射して着地前に倒せ。

18



▲慎重に行くなら後から出てくるスティーブを先に倒す。

19

木箱

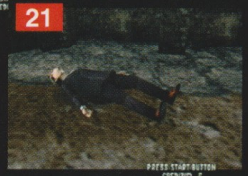
▲ブロック塀の間を連射してまとめて倒す。撃ちもらしたモゥラーは、飛んできたところを撃ち落とせ。

20

◀扉の奥から助けを求める声が……。

▼ドアが開いて人が吹き飛ばされてくる。

21



22

▲要注意のボブ。突進してくるところを頭に連射で倒す。

23

◀右上に移動した後、左下から突っ込んでくるのでどちらかで狙い撃ちしよう。

24

▶ミッキーが降りてくる。着地した所を連射してイッキに倒してしまいたい。

次のページへ

▲ボブが画面端に見えたこの時点から連射で撃ち込みダメージを与えておく。

HELP!

◀続いてボブを倒したら、すぐに左のデビッドを倒す。

◀左のカゲオー左のカゲオの順で倒す。成否でルート分岐。

HELP!

女性を救出!

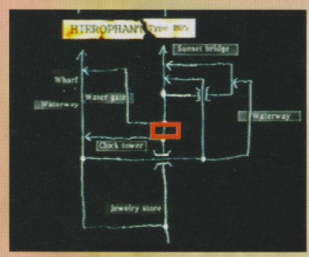
救出失敗

2-Gへ進む
[P.038]

◀女性を救いだし、タル部屋を通ってサンセット橋を目指す。

2-Fへ進む
[P.036]

◀失敗した場合、振り返って水路方面へ進むことになる。



2-D

2-H [P.038]

2-I [P.039]

カギを拾って門を通り、庭に進むとボブがタルを投げつけてくる。次にボブに追われる子供が登場。この子供を救うかどうかでまた分岐するぞ。

◀カギを撃つと拾い上げ、まっすぐ中庭へ進むことに。

◀先にタルを破壊し、次に突進してくるボブの頭に連射して倒すのが確実。

HELP!

◀子供がバーから飛び出してくる。左への画面移動に合わせながらボブに連射してしとめよう。

子供救出成功

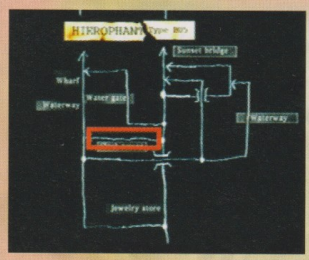
子供救出失敗

▶店に中に少年のお父さんがまだいるらしい。救出しにバーへ進む。

2-Hへ進む
[P.038]

◀少年の救出に失敗した場合、バーの向かいにある水門家に進むことになる。

2-Iへ進む
[P.039]



2-E → 2-F

[P.036]

門の前でカギを拾わなかった場合に進むルート。左の時計台に進み、時計台の中を通って波止場へ進むルートと合流することになる。

▲上空から落ちてくる所を連射して退ける。着地後は引きつけてから仮面を撃てばOK。

▲カゲオが5体近づいてくる。連射して1体倒すごとに素早くリロードする。

◀下に降りるには上で操作してハシゴを降ろすようだ……。

▲ブヨは落ちる前を連射してつぶし、撃ちもらしを下でつぶす。

◀救出ポイント。ジョニーの頭部を狙って連射して倒そう。

◀マックスは頭に6発撃ち込むつもりで。

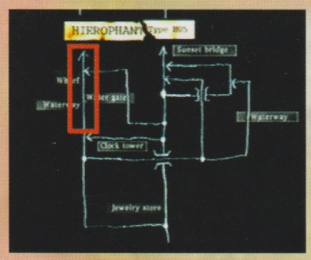
マックスの背後の木箱の中

1/6　3/6　2/6

▲▶スイッチを入れて、ハシゴを降ろし、下へ向かう。

▶女性に近づくカゲオを撃つ。距離が近いので女性に当てないように注意。

2-Fへ進む
[P.036]



2-F → BOSS HIEROPHANT B

[P.046]

体力の高い黒エビタンに注意。サンセット橋へは進まず、波止場でボスと戦うことになる。

01

UFO出現ポイント⑧

▲水路からエビタンが3体上がってくる。まっすぐのろのろと進んでくるので頭を狙い易い。

02

タル

◀またエビタンが3体出てくる。同じく頭を撃って片づける。

奥のタルの中のどれか

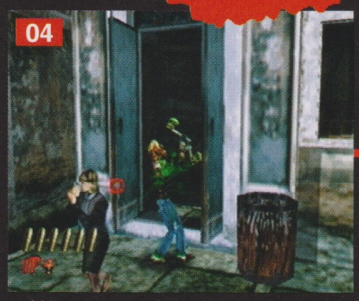
+2	+4	+2	NO ITEMS
2/6	1/6	1/6	2/6

03

▲陰から突然デビッドが襲ってくる。あわてず頭に当てれば問題ない。

HELP!

04

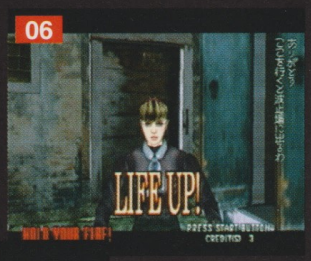


▲女性がジョニーに追われている。ジョニーの少し左に狙いをつけておいて標的と重なったら撃つ。

05

▲続けてエビタン2体も現れて女性を襲うが、余裕があるので落ち着いて撃てば問題ないだろう。

06



▶女性を救出するとライフを1つ回復。ボス前に貴重な回復だ。

07

◀エビタンが水路から飛び出し、水路にひきづりこまれる。これは防ぎようがない。

08

◀目の前にエビタン2体。すぐに頭を撃って始末しろ。

09

▶死魚が3尾。飛びかかってきた所を撃ち落とすのが確実。

10

◀ボートのわきからジョニーが接近。頭が露出した時に連射で倒せ。

11

UFO出現ポイント⑨

▲ボート上からデビッドが２体飛び込んでくる。距離が近いので頭を撃ってしとめよう。

12

UFO出現ポイント⑩

▲左への船の移動に合わせながら船上の黒エビタンを倒す。頭の部分に連射だ。

◀救出に成功すると船がぶつかったショックでアイテムが飛び出す。うまく撃てればゲットできる。

ボートから飛び出すアイテムを撃つ

x1.2	x2.0		
2/6	1/6	2/6	1/6

13

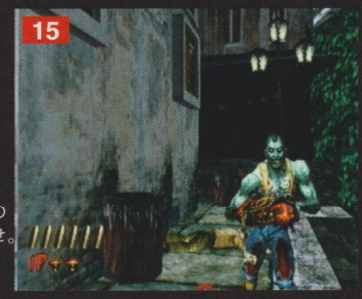
▲黒エビタンが水中から出現する。まっすぐ頭に撃ち込めばOK。

14

◀ハシゴを登って再び陸に上がる。

▶マックスが接近。頭部にありったけの弾を撃ち込んで倒せ。

15

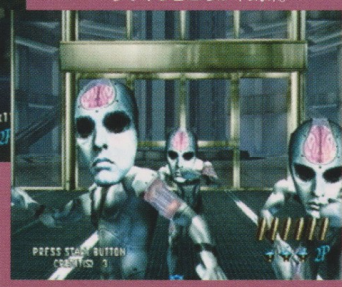


くさった肉ギャラリー PART1

ゾンビ顔面コレクション

さて、ここではオリジナルモードに登場する、ゾンビの顔だけを巨大化するアイテム「くさった肉」を使って、素晴らしいゾンビの顔面を紹介していこう。ふだん出現と同時に吹き飛ばしてしまうゾンビの顔をじっくりと鑑賞してもらいたい。ギョロギョロと動めくデビッドの目玉など、素晴らしい仕上がりになっているのだ。

▲軍人ゾンビ、パトリックのお顔。せつなげな表情がグッと胸にせまる。



▼とことん無表情なフランクリン。まったく表情を変えずに殴りかかってくるところが不気味。

▲アブナさではトップクラスのエリック。攻撃後、おもいっきりメンチをきってきます。

▲植木職人風のライアン。腐り落ちちゃった鼻と上目づかいが何とも言えず可愛い。

16

▲エイミーとハリーがエビタンと戦っているところに合流。

17

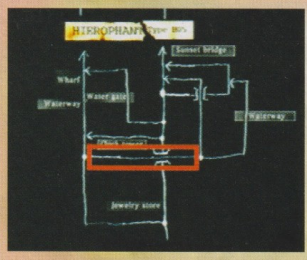
▲無事、エイミー達と合流、と思いきや横からデビッドが出現。頭に速射で片づけよう。

18

◀エイミー、ハリーと合流。この後、波止場でボスとの戦闘に突入する。

19

BOSS戦へ
[P.046]



2-G

- 2-L [P.041]
- 2-M [P.042]

鉄格子奥の女性を救出した場合のルート。薄暗い倉庫の中でもゾンビ達が次々と襲ってくる。最後に棚を撃つかどうかで分岐があるぞ。

◀鉄格子のカギを銃で破壊し、女性を救出。

▶この倉庫を抜ければ、合流地点のサンセット橋に行けるようだ。

01

◀タルを破壊してボブが突っ込んでくる。頭に連射で撃ち込んで倒せ。

02

◀ドアを破ってカゲオJが3体這ってくる。普通に頭を撃てば問題ない。

03

鎖を撃つとアイテムが落ちてくる

3/6　1/6　2/6

▲オリジナルモードの場合、鎖を撃つとアイテムが落ちる。時間が短いので注意。

04

▲カゲオが3体。右のカゲオから頭を撃って片づけていこう。

05

▲マックスが左から現れる。いつも通り、油断せずに6発撃ち込め！

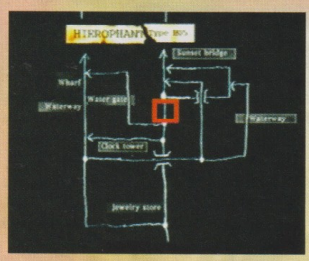
06

▲ランディーが2体襲ってくる。セオリー通り、引きつけて仮面を撃ち抜く。

07

- 棚を撃って破壊する → 2-Lへ進む [P.041]
- 破壊しない → 2-Mへ進む [P.042]

◀この棚を撃って破壊するかどうかでルートが分岐する。



2-H

- 2-J [P.040]
- 2-K [P.041]

カギを拾った後、中庭でボブから少年を救った場合のルート。バーの扉の錠前を撃つかどうかでまたまた分岐する。

▶バーの中にまずカゲオが2体。頭を撃って倒す。

◀少年の父親がまだバーの中にいるらしいので救助に向かう。

01

02

◀オリジナルモードの場合、カボチャを撃ち、出現するアイテムを撃って回収。

カボチャを破壊すると出現

2/5　1/5　2/5

03

HELP!

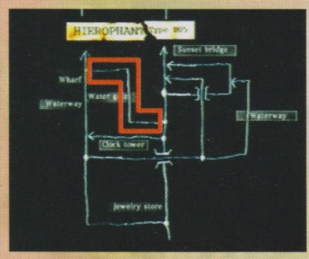
ドアの錠前を撃って破壊しドアを開けた

NO → 2-Kへ進む [P.041]

YES

2-Jへ進む [P.040]

▲ドアの錠前を撃って破壊するのだが、連射すると街人も撃ってしまうので2発ほど撃ち、その後カゲオを倒す。



2-I → BOSS HIEROPHANT B [P.046]

ボブに襲われる子供の救出に失敗した場合のルート。水門家を通り、波止場のボスまで進む独自のルートになっている。

01

▲窓際で倒れる女性。何が起こっているのか、家の中へ……。

02

HELP!

▲カゲオと女性の距離が近いので慎重に撃とう。

HELP!

▶真ん中のカゲオJから倒す。余裕はあまりない、注意！

03

04

▲母親の遺体のもとで泣き崩れる姉と弟。なんということだ……。

05

タル

▲カゲオJが2体。倒しながら、奥のツボを破壊し、救急箱を回収しておこう。

06

ツボ

◀ランディーが2体。1体ずつ引きつけてから仮面を撃って確実に倒す。

▶ミッキーが1体。着地の瞬間の頭を連射で狙う。

08

この後UFO出現ポイント⑪

07

▶奥のドアを破ってボブが突進。頭に連射して倒す。

12

ドラム缶

◀モゥラーは連射でまとめて片づける。奥のドラム缶を破壊するとアイテム出現。

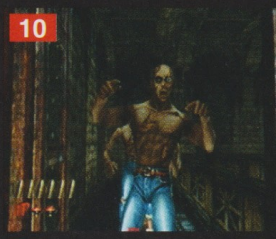
ドラム缶を破壊すると出現

+2	+5		NO ITEMS
2/6	1/6	1/6	2/6

09

▲分岐があるように見えるが、ここは上がるだけ。

10



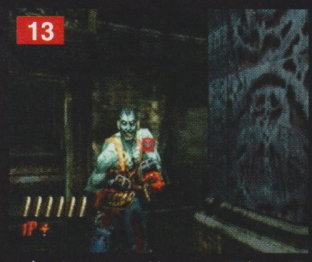
▲デビッドが3体。距離が近いのですぐに頭を撃って倒したい。

11

▲セシルが登場。斧を投げてくる前に倒してしまえる。

次のページへ

13



▲右からマックスが出てくる。頭部に6発撃ち込むつもりで挑めばOK。

14

▲ランディーが2体登場。飛びかかってくるまで待って仮面を撃ち抜く。

15

▲やっかいなミッキーが2体。ジグザグ進行は脚を撃って止め、接近させないように。

16

▲カゲオが2体左右からのそのそ登場。ゆっくり頭に2発ずつ撃ち込む。

17

photo16でネズミを撃っておく

1/5　2/5　1/5　1/5

▼カゲオとの戦闘が終わるまでに床にいるネズミを撃っておくとネズミを追ってアイテムを見つける。

18

▲エビタンと戦闘中のエイミーとハリーに合流。

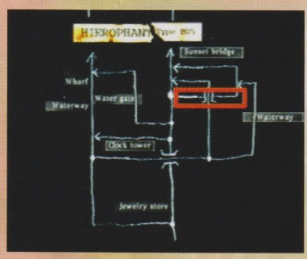
19

20

◀波止場でボスと戦うことになる。

BOSS戦へ
[P.046]

◀右からエビタンが2体、はいあがってくる。距離もあるので問題ない。



2-J → 2-N

[P.042]

バーでドアの錠前を破壊すると進むルート。少年の父親を救出できなくても、錠前を破壊した場合はこのルートに進む。すぐに2-Nに合流する。

◀親子両方の救出に成功。めでたしめでたし。

◀▼どうやら大変なことになっているようだ。先を急がねば！

▶バーのテレビに中継映像が入る。そこには奇怪な怪物の姿が……。

01

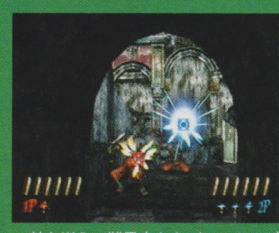
▲絨毯の下からモゥラーが這い出てくる。絨毯の上からでも倒せるのだ。

02

▲ダクトからカゲオJが2体出現。飛びかかってくる前に撃ち倒せ。

2丁拳銃プレイ

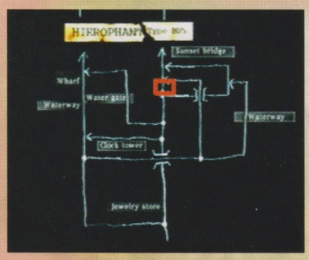
2丁拳銃プレイとは、1人でDCガンを左右に2つ構えるプレイのこと。魅せプレイとしても最適、ゲーセンでも注目度抜群だ（ちょっと恥ずかしいが……）。プレイの前に映画『男達の挽歌』や『デスペラード』などの2丁拳銃ガンアクションものや「ゾンビ3部作」を観て気分を盛り上げておくとグッド。



▲敵も増えて難易度も上がり、やりごたえアップ！　これぞ究極のプレイ？

▼左右の敵をまとめて片づけることも可能。華麗に決めたい。

▲右手でビットを弾き、左手でボス本体を攻撃！下腕の筋肉を鍛えろ。



2-K → 2-O

[P.043]

バーの扉の錠前を破壊しなかった場合のルート。このルートに進んだ場合、少年の父親は救出できなかったことになる。すぐに2-Oに合流する。

▲バーのテレビには、半魚人のような巨大なモンスターが暴れている映像が映し出される。一体、何が……!?

02

タル

▲部屋に入るとすぐ左にカゲオが2体。覚えてないとここは危険。

03

ツボ

◀マックスが突進してくる。首の周辺に連射で撃ち込もう。完全に倒れるまで油断せずに撃ち続けるように。

01

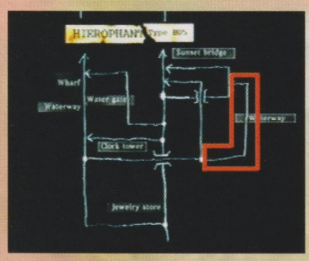
◀カゲオJは、飛びかかってくる前につぶすのが基本。

04

▲オリジナルモード時に登場するネコを撃っておく。

05

▲ネコの進んだ方向に視点が移動し、アイテムを発見。撃って手に入れよう。



2-L → 2-N

[P.042]

倉庫の奥で棚を破壊した場合に進むルート。カゲオとブヨしか登場しないので簡単。2-Nに合流し、サンセット橋のボスへ進むことになる。

01

◀倉庫の奥で視点が向くこの棚を破壊すると、このルートに来る。

02

◀奥からカゲオが1体向かってくる。頭をはじき飛ばして始末する。

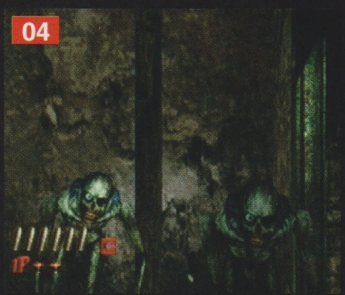
03

◀カゲオの手が飛び出してくる。ダメージは受けない。

▶撃ちもらしたブヨを1匹ずつ確実につぶす。

06

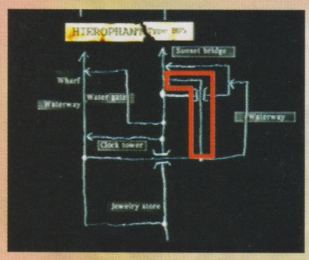
04



▶飛び出した手に連射して倒しておけばここで登場するのは左のカゲオだけ。

05

▶ブヨがぽとぽとと落ちてくる。ここで連射してあらかた片づけておこう。



2-M → 2-O

[P.043]

倉庫奥で棚を破壊しなかった場合のルート。最終的には棚を破壊したルートとも合流して、サンセット橋でボスと戦うことになる。

01

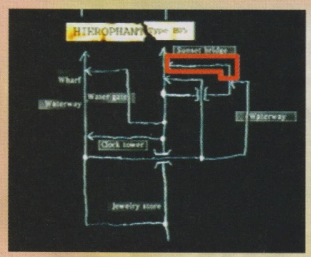
◀水中なので見づらいがカゲオJが登場。オリジナルモードではゲットバスのルアー出現。

02

◀死魚が飛びかかってくる。水面から出てきたところを1体ずつ撃ち落とそう。

03

◀ドアを開けるとカゲオがすぐに攻撃してくる。油断していると攻撃を喰らうぞ。

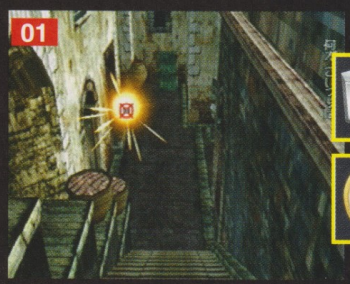


2-N → 2-P

[P.044]

救急箱と街人でライフを2つ回復できる2-N。ボスとの戦闘を控え、ここでライフを満タンにしておければベストだ。

01

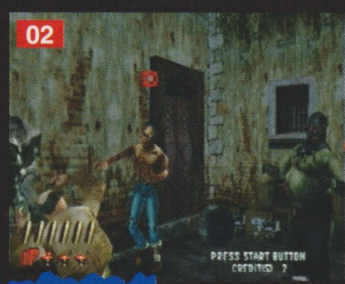


木箱

ツボ

▲場面転換して、ここですぐに奥の木箱ちツボを撃っておく。木箱に救急箱、ツボにコインがある。

02



▲左のデビッドを倒してまず街人を救い、その後ボブを始末する。

◀オリジナルモードの場合は救出に成功するとアイテムをもらえる。

街人を救出後、入手

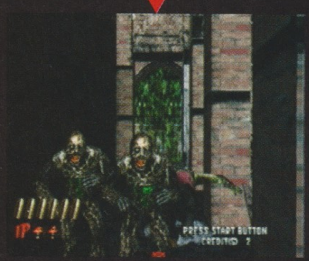
4/7

1/7

2/7

03

◀ボブと黒エビタンがボートに乗って突っ込んでくる。ここでもう連射してダメージを与えておく。



◀上陸後の黒エビタン→ボブと頭を撃って倒す。

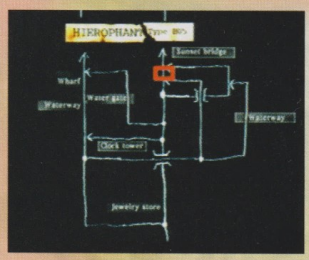
04

▲街人がジョニーに追いかけられている。街人に合わせておいて、ジョニーが重なったら連射。

◀つづいてマックスが飛び出てくる。頭か上半身にひたすら撃ちこめ！

05

◀街人を救出すればその場でライフを1つ回復してもらえる。



2-0 → 2-P

[P.044]

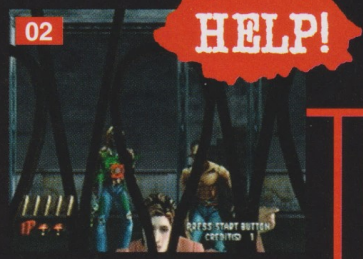
2-Fと同様、エビタンに川に引きづりこまれるイベントが発生するが、全く別のルートなので混同しないように注意しよう。

01

ツボ

◀ジョニーを先に片づけてから、デビッド2体を始末する。当然、頭を狙う。

02



▲右のデビッドを先に倒し、すぐに左のジョニーの頭を撃つ。2発→4発ぐらいで。

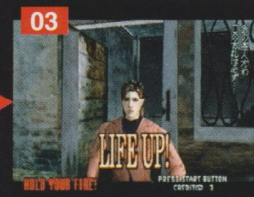
救助失敗

03

◀失敗した場合、デビッドがもう1体増えて外に出てくる。

救助成功

03



◀女性の救助に成功するとライフを1つ回復してもらえる。

04

この前にUFO出現ポイント⑬

▲エビタンが3体。確実に頭に撃ち込んで倒す。コマメにリロードをはさんで弾切れしないように。

05

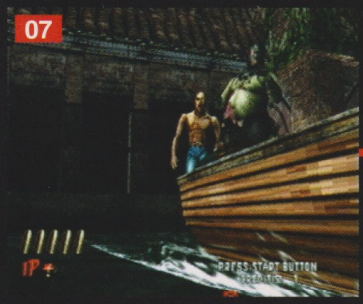
▲橋が破壊されているのを目撃すると、水中から現れた2体のエビタンに脚をつかまれ、川に引きずり込まれる。

06

◀引きずりこんだエビタン2体をすかさず頭を撃って倒す。

次のページへ

07



▲ボブとジョニー、デビッドがボートに乗って向かってくる。ここから撃ち込みダメージを与えておく。

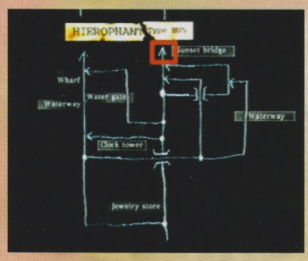
▲倒しきれなかった敵がボートから降りて襲ってくる。突進してくるボブに注意！　頭に連射で倒せ。

08

◀エビタンが水中から出現。頭に撃ち込んで片づけ、ハシゴを使って陸に上がる。

▶マックスが出現。上半身に全弾撃ち込むカンジで連射するといい。

09



2-P → BOSS HIEROPHANT A

[P.046]

予定通りサンセット橋でエイミー達と落ち合い、橋の上でボスと戦うことになる。終盤のボブ２体が要注意。

01

UFO出現ポイント⑭

▲窓からジョニーが斧を投げてくる。このタイプは倒さなくても斧を２本投げると去っていく。

02

▲死魚が３尾、襲ってくる。飛びかかってきたところを撃ち落とせば問題ない。弾切れにだけは注意。

03

▲黒エビタンと緑エビタンが２体ずつ襲ってくる。ここは油断してるとダメージを喰らうぞ。頭を撃って片づけろ。

くさった肉ギャラリー PART2

ゾンビ顔面コレクション

第2回ゾンビ顔面博覧会。今回のエントリーは、カゲオJ、セシル、グレゴリー、そして待望のボブ。実はセシルとグレゴリーはクリソツであることが判明した。

◀これに追いかけられた2面の少年はさぞ怖かったろう……。

▶カゲオJの顔面も大きくなります。2頭身。

▲ざんばら髪がキュートなグレゴリー。

◀やる気のない老人のようなセシル。

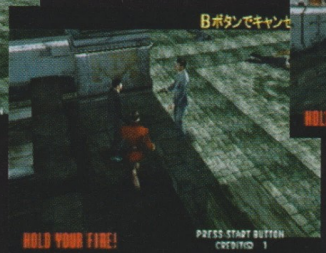
UFO出現ポイント⑮

▶デビッドが4体。距離があるので近い順に頭を撃っていけば問題ない。

▲ここで連射してドラム缶を両方つぶしておき、その後突進してくるボブの頭に撃ち込んで倒す。

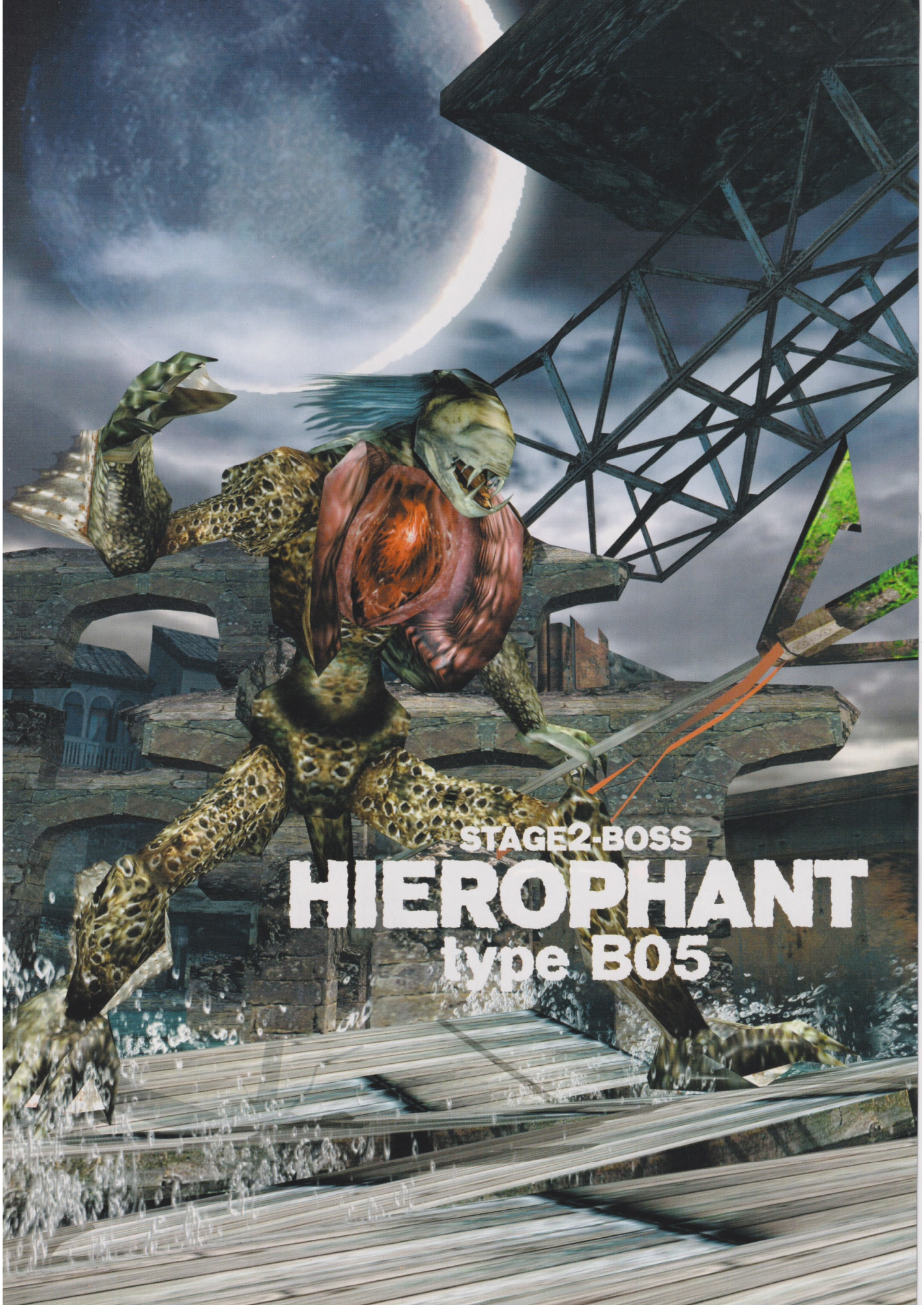
▲ここにも多くの犠牲者が……。なんということだ。

▶橋の上をゾンビに追われる街の人々が逃げてくる。そこへ橋を破壊して巨大なモンスターが出現！



◀エイミーとハリーと合流。しかし、街の混乱はひろがるばかりだ！

BOSS戦へ
[P.046]


STAGE2-BOSS
HIEROPHANT
type B05

死魚どもを下僕として操る水の魔人

三つ又の槍を携える巨大水棲ゾンビ「HIEROPHANT」。その槍でプレイヤーキャラを一突きにしようと接近してくる。ヤツの弱点は心臓だ。胸板は通常閉じているが、激しい運動をすると定期的に開閉し、むき出しの心臓をさらけだす。このスキに弾丸をヒットさせればダメージを与えることが出来るのだ。

一定のダメージを与えると下僕の死魚による攻撃（パターン3）とジャンプ攻撃（パターン4）を繰り出してくるが、弱点は常に同じである。また、サンセット橋と桟橋のどちらで戦うかによっての攻撃パターンが若干変化する。

ステージ5に出現するHIEROPHANTはHPが200とステージ2に出現するものより低く、死魚を飛ばす攻撃パターンがなくなっている。

Weak Point & Damage

弱点：胸
弾1発によるダメージは難易度16～30/2P同時は13～28によって変化

STAGE2	**HP:300**
STAGE5	**HP:200**

HIEROPHANTの攻撃パターン

パターン1

▲ゆっくり歩いて接近し、槍攻撃を繰り出す。

HP23／30以下

パターン2

▲片足でケンケンしながら接近し、槍攻撃を繰り出す。

HP16／30以下

パターン3/A

▲サンセット橋の運河から死魚を飛ばす。最大3セット。

パターン3が3セット終了 HP10／30以下

パターン4/A

▲橋の上か、運河の中から大ジャンプして槍攻撃。

パターン3/B

▲桟橋の上で死魚を飛ばす。これも最大3セット。

パターン3が3セット終了 or HP23／30以下

パターン4/B

▲桟橋から大ジャンプして槍攻撃。基本的にAと同じ。

パターン1はジワジワと接近しての槍攻撃。HPが23/30以下になるとパターン2に移行する。パターン2は大きく左右に移動しながら接近し、槍で攻撃してくる。HPが16/30以下になると移行するパターン3は、石橋と桟橋で戦った場合で多少変化するが、どちらも死魚を飛ばして攻撃する（ステージ2のみ）。

死魚飛ばしは最大3セットで、死魚の数は3匹から9匹と、難易度によって大きく変化する。HPが10/30以下になるか、死魚飛ばしを3セット終えるとパターン4に移行。パターン4は大ジャンプして上空から槍を振り下ろす攻撃を繰り出す。

CHECK POINT

心臓を撃って奴の接近を防げ!

弱点の心臓以外はまったく攻撃を受け付けないので正確なサイトあわせが必須となる相手。パターン1・2は連射して接近を防ごう。パターン2は的が左右に動くので慎重に狙うこと。パターン3は飛んでくる死魚を落とすことに神経を集中したほうがいいだろう。パターン4は空中から落下してくるが、弱点がずっと露出しているので狙いやすい。引きつけないで撃ったほうがいい。

また、パターン4はその場ジャンプと運河に降りてからのジャンプの2種類がある。その場ジャンプは直前に弱点が露出するため、ジャンプさせずにダメージを与える事も可能なのだ。ステージ5のHIEROPHANTは一度もジャンプさせずに倒せるぞ。

胸の開閉タイミング

▲弱点を狙いやすいのは「接近中」「ジャンプ」「雄叫びを上げている」時の3つ。この瞬間を逃さないように。

ケンケンに注意せよ!

▲片足で飛び跳ねるように接近してくるパターン2。狙いにくいので遠くにいる間にダメージを与えて止めてしまおう。

死魚に神経を集中

▲死魚飛ばしは落とさないとダメージ確定。心臓を狙うより死魚を一匹一匹確実に落とすのがベスト。

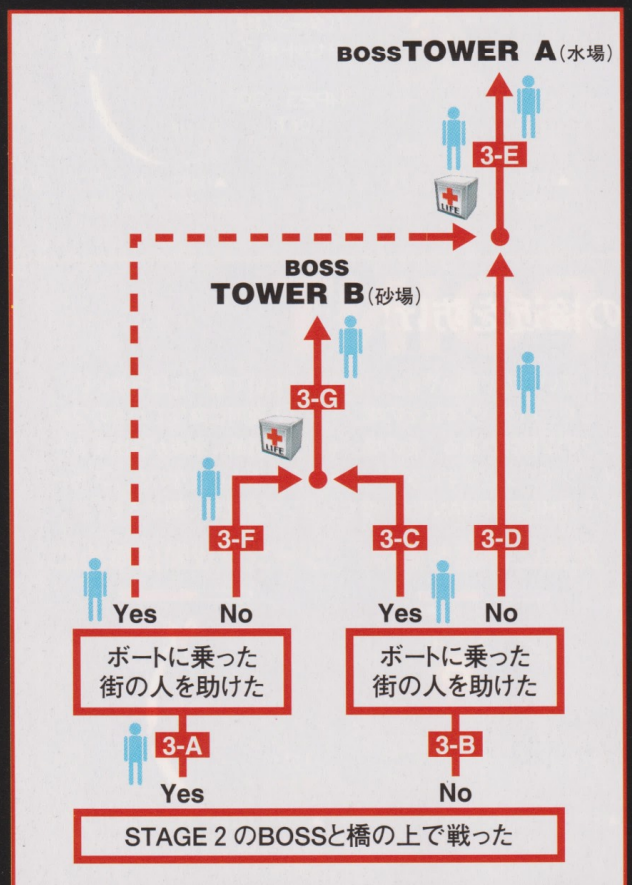
ジャンプ攻撃は早めに

▲ジャンプ攻撃中は弱点が露出している。画面中央上にサイトをあわせて早めに弾を撃ち込もう。

※HIEROPHANTのHPはステージ2、5共通

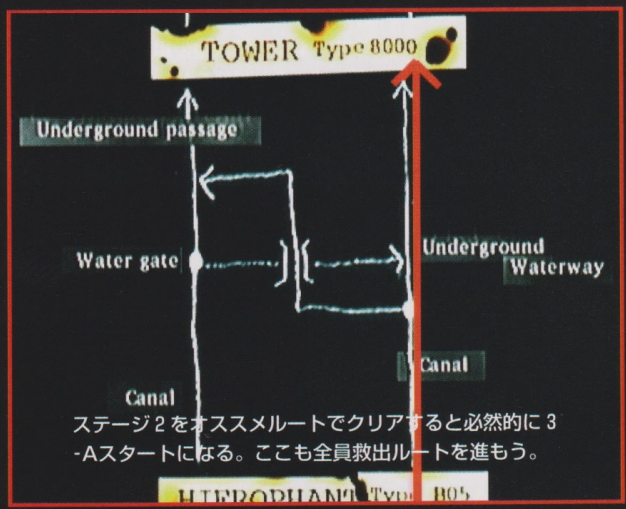
街の混乱は、1998年のキュリアン邸事件の黒幕
“ゴールドマン”の仕業らしい。世界有数の財閥トップ
でありゲノム理論の権威者……。誰であろうと
このような暴挙を許すわけにはいかない!

The Third Chapter 闇 Darkness



ルート			救出可能人数	LIFE BONUS	LIFE UP (人)	救急箱
A	E		1〜4人	3〜4人で+1	0	1
	F	G	0〜3人	3人で+1	0	2
B	C	G	1〜2人	×	0	1
	D	E	0〜3人	3人で+1	0	1

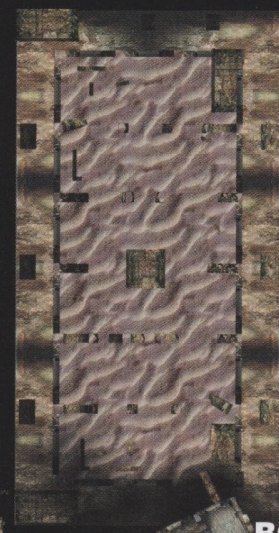
オススメルート：A➡E



ステージ2をオススメルートでクリアすると必然的に3-Aスタートになる。ここも全員救出ルートを進もう。

分　岐

ボートに乗った街人を
●助けた
➡…3-C（P. 052）
●助けられなかった
⬇…3-D（P. 053）



BOSS
TOWER
B

3-B[P.051]

水門

3-C[P.052]

3-G[P.056]

START B

●ステージ2のボスと波止場で戦った場合、START　Bから始まる。

3-D[P.053]

3-F[P.055]

運河

3-E[P.054]

3-A[P.050]

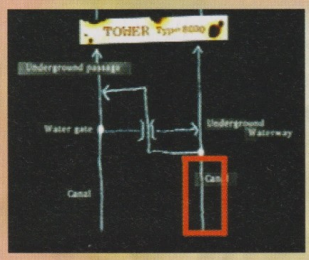
BOSS
TOWER
A

START A

●ステージ2のボスとサンセット橋で戦った場合、START　Aから始まる。

分　岐

ボートに乗った街人を
●助ける
↘…3-E（P. 054）
●助けられない
⬆…3-F（P. 055）



3-A → 3-E [P.054] / 3-F [P.055]

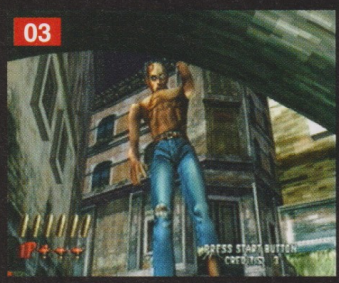
ハリー達と合流したジェームズ一行は、先を急ぐべく、ボートで運河を進むことに。しかし、すでに運河の隅々にまでもゾンビは巣くっていた……。

私だよ ゴールドマンだ… しばらくぶりだな AMS諸君

◀AMS本部へと通信を入れるゴールドマン。彼の真意はいまだ誰にもつかめず。

◀水中のエビタンは動きが速い。接近される前に頭部を撃ってしまおう。

▶橋の上には無害ゾンビが2体。連続ボーナスを狙わないなら撃ってよし。



▲橋にぶら下がるデビッド。素早くボディに撃ち込まないと強烈なキックを喰らうぞ。

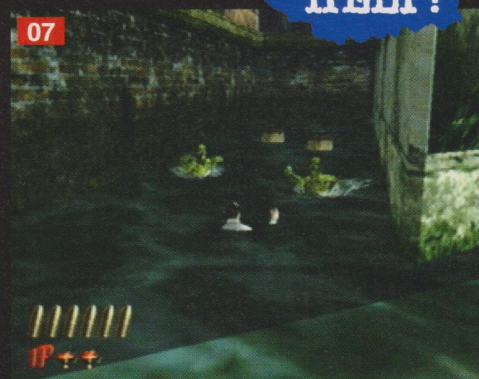
UFO出現ポイント⑯

◀ジョニーが斧を投げてくる。確実に斧を落とし、それから反撃だ。

▶上空から死鳥が飛来。接近したところを狙って1匹1匹確実に落とそう。連射は✕。

▲赤エビタンの急襲。忘れているとダメージを受ける箇所なので注意！

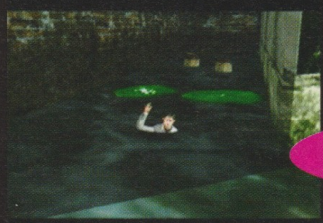
HELP!



▲民間人がエビタンに襲われている。右→左の順にエビタンを撃とう。時間的余裕はあまりないので素早く対処すること。

UFO出現ポイント⑰

◀ボブが橋の上からドラム缶を投げてくる。ドラム缶を最優先で破壊しよう。

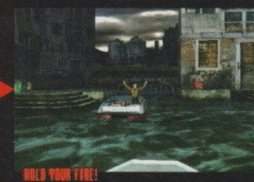


THANK YOU!

◀民間人の救出に成功。ちなみに後ろのタルには何も入っていない。

▶後方から2体のエビタンが出現。ジャンプする前に頭を撃ってしまえ。

⑫の救出ポイントは、右の木箱にライフアップ、左のドラム缶に黄金のカエルが入っている。また、右奥の扉は特定の武器で撃てば開けられる。すべてに対処するのは難しいので、エビタンを倒したら黄金のカエルか、奥の扉を撃つことに神経を注ごう。ライフアップは3-E（P.054）で入手できる。

救出成功 → 

→ 3-Eへ進む [P.054]

10

◀09の後、スグに死魚の攻撃。接近したときに1匹ずつ撃てば問題なし。

12

木箱

民間人救出後のボートの上

1/6　1/6　3/6　1/6

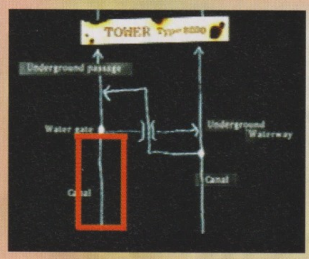
◀ボートが出現したら民間人とエビタンが重なる前にエビタンを撃つ。弾は1発でOKだ。右奥の扉は特定の武器で開けられるので、この段階で撃っておくのが理想。

11

▶この段階でライフアップアイテムを撃ってもかまわないが、少々難しい。

救出失敗 →

→ 3-Fへ進む [P.055]



3-B

→ 3-C [P.052]
→ 3-D [P.053]

ステージ2の波止場でハイエロファントと戦うとこちらのルートになる。3-Aと同じくボートで運河を進むが、スタート地点以降が異なっている。

01

▲赤エビタンの体当たり。事前に頭が見えるが、飛んできたときに撃つ方が無難。

02

▲赤エビタンの奇襲、第2波。1匹目を倒した後もサイトは中央に固定しておく。

▼上から デビッドが降りてくる。もたもたしてると蹴られるぞ。

03

04

UFO出現ポイント⑱

▲橋につかまるデビッド。出現した瞬間に胴体に撃ち込もう。

05

▲右隅の浮いた木箱の中にはアイテムが隠されている。デビッドとの戦闘中に木箱を撃っておこう。ただし、スカの場合も…。

木箱の中

2/5　1/5

1/5

NO ITEMS

1/5

次のページへ

06

▲ボブとリッキーに襲われるボートに乗った民間人。ここはボブを倒せば救出成功になる。

HELP!

右のドラム缶

07

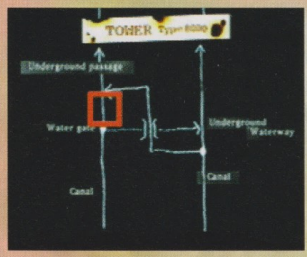
▲もたもたしているとリッキーがこちらのボートに乗り移りブラインドとなってしまう。これは手遅れ。

救出成功

3-Cへ進む [P.051]

救出失敗

3-Dへ進む [P.053]

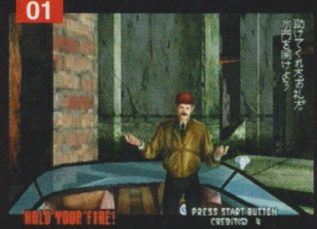


3-C → 3-G

[P.056]

民間人の救出に成功したジェームズ。礼として水門を開けてもらい、街の中心部へと進む一行。その先には一体何が待ちかまえているのか……？

01



▲民間人の救出に成功。彼が目の前の水門を開けてくれるようだ。が、次の瞬間……。

02

▲突然現れるジョニー。出現してから攻撃するまでのタイミングが早いので注意。

03

▲水門の上からセシルが斧を投げてくる。本体を撃つより、斧を落とすことに専念しよう。

04

▲斧がなくなるとセシルはボートの上に降りてくる。落ち着いて頭を破壊してやろう。

05

▲水門を通過した先にゾンビの群が見える。接近する前に左のスティーブは倒しておく。

06

▲ゾンビの群に接近。リッキーが3体いるが、視点にあわせて順次頭に撃ち込んでいこう。

09

UFO出現ポイント⑲

▲橋の上でボブがドラム缶を投げようとしている。セオリー通りドラム缶を先に破壊しよう。ドラム缶は各3発で破壊可能だ。

3-Gへ進む [P.056]

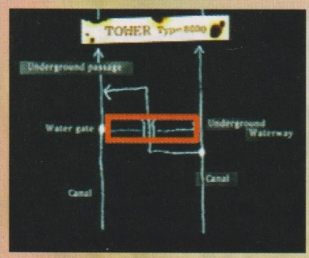
07

▲エビタンの大群がボートに群がる。出現した瞬間に頭に撃ち込んで一体でも多く倒そう。接近されるとキツイ。

▼AMS本部からの通信が入る。どうやらゴールドマンから誘いがあったようだ。

08

Bボタンでキャンセル



3-D→3-E

[P.054]

民間人の救出に失敗すると水門の右を迂回するこちらのルートに行き着く。これ以上被害を広げないためにも、先を急ぐジェームズ一行だったが……。

▲ボートは爆発、炎上した。気をとりなおし先に進む一行。ドラム缶にはダイヤが……。

▼水門の制御室からカゲオとジョニーが出現。このジョニーは頭が狙いにくいので注意！

▲水中からエビタンが迫る。頭は見えているが動きが早い。ジャンプする前に倒せ。

▲民間人がエビタンに襲われている。左→右の順序でエビタンを撃とう。

▲民間人を助けた直後に死魚が3匹出現。1匹1匹落とせば問題がない。コントローラなら連射してもOK。

▶AMS本部から一行へ突然の通信。今回の事件の首謀者ゴールドマンから連絡が入ったようだ。

◀「コロシアムで待っている」……奴の狙いは一体なんなのか。罠でも行くしか道はなさそうだ。

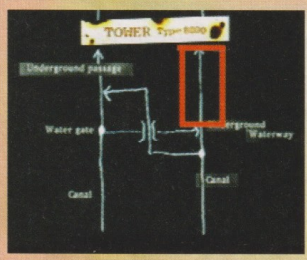
▲黄金のカエルに夢中になっていると、この赤エビタンの奇襲を避けきれないぞ。

◀遠距離から泳いで間合いを詰めるエビタン。3匹が順序よく接近してくるので倒すのは簡単だ。

木箱

◀左の木箱には黄金のカエルが入っているが、時間的に取るのは難しい。

3-Fへ進む
[P.055]



3-E → BOSS TOWER

[P.058]

エビタンに襲われる民間人の救出に成功したジェームズ達に本部からの通信が入る。事件の首謀者ゴールドマンから連絡があったというのだ…。

01

木箱の中

◀斧を投げる真ん中のジョニーを最優先で倒す。後は近い順に一体一体弾を撃ち込もう。

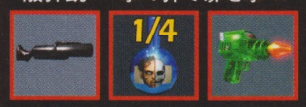
02

◀左のボブが既にタックルモード。素早く頭を撃たないとダメージ必至。

03

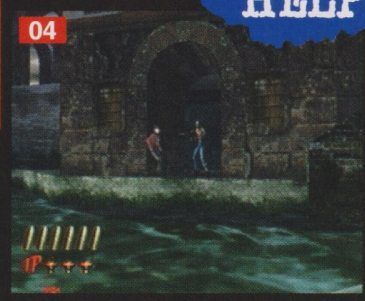
木箱

散弾銃・一撃の弾で扉を撃つ



◀①の前か、3-A（P.051）⑫で扉を撃つと、扉の奥のアイテムが手に入る。

04



◀救出ポイント。ゾンビとの距離がかなり遠い。上半身に狙いを定めて連射で倒してしまおう。

05

▶このジョニーは斧を２本落とせば無力化できる。その後に料理してやろう。

06

▲地下水路の入り口から大量のデビロンが……。無害だが撃ち落とせば得点になる。

07

▲このデビロンは襲ってくる。画面の中心を狙って連射すれば一網打尽だ。

08

▶地下水路を進むボート。この先には一体何が待ちかまえているのか……。

09

▲トンネルの先にカゲオが立っている。この段階で１～２体倒しておくと後が楽になるぞ。

10

◀ボートが停泊した瞬間にカゲオがよってくるが、おちついて頭を撃てば楽勝。

12

◀通路の先から助けを求める声が……。民間人がカゲオ2体に襲われている。

14

▲地下通路の奥では巨大なゾンビが待っていた。こいつを倒さねば先には進めない…！

BOSS TOWER
[P.058]

11

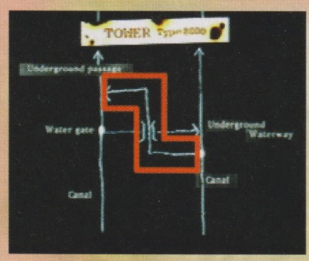
▲ハリー達とはここで一旦別れることに。ジェームズ達は、陸上からコロシアムを目指す。

13

▲カゲオは右→左の順番で撃てばOK。民間人は身を屈めており誤射の危険も少ない。

柱のカゲ

+4 1/4	x1.5 1/4
1/4 1/4	NO ITEMS 1/4



3-F → 3-G

[P.056]

3-A⑫(P.051)の民間人を救出し損なうとこちらのルートへと来る。ライフアップアイテムもあるので、失敗したからと言って落ち込む必要はない。

▲民間人を乗せたボートはゾンビごと炎上した。そこにAMS本部から通信が入る……。

HELP!

01

◀救出ポイント。エビタンは2匹いるので注意。壁の後ろに奴が見えたらすかさず連射だ。

02

◀民間人救出後、スグに出現する死魚。真ん中→右→左の順に来るので確実に落とそう。

03

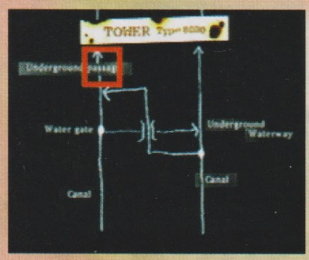
▶橋の上に無害ゾンビが。頭を撃つのは難しいので連続ボーナスを狙う時は手を出すな。

04

UFO出現ポイント㉑

▲ドラム缶をもったボブが橋の上にいる。ドラム缶を破壊（各3発）すれば奴らは無力だ。

3-Gへ進む
[P.056]



3-G → BOSS TOWER

[P.058]

運河を横断して街の中心部を目指す一行の前に地下通路が現れた。この通路は果たして街の何処に繋がっているのだろうか……？

01

グレネード・パワーアップ2.0で扉を撃つ

◀死魚との戦い。扉の奥にはアイテムがあるので特定の武器を装備しているなら取ろう。

02

タル

◀右のボブはこのシーンに来る前に倒すチャンスがある。頭を狙っていかないと相当厳しいぞ。

03

木箱

▲水中に浮かぶ木箱の中にはライフアップアイテムが。時間がないので素早く撃とう。

04

◀ハリー達とはここで別れ、別々にコロシアムを目指すことに。お互いの無事を祈りつつ先を急ぐAMSのメンバー。

05

◀通路に入ったとたん、3体のカゲオが出現する。相変わらずHPは低いので頭を狙って撃てば楽勝だ。

06

▶ボブが2体出現。頭を狙って左→右と一体づつ素早く倒そう。遅れるとダメージ確定だ。

◀デビロンは1匹づつを狙うより、画面の中心を狙って連射した方が簡単に倒せる。

07

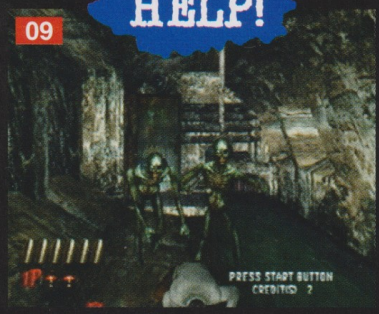
08

階段の木箱の中

▲ボブとの戦闘が終わる前に右の階段の木箱を破壊すると、戦闘後にアイテムが入手できる。

HELP!

09



▲カゲオに襲われる民間人がいる。右→左と素早くカゲオを撃てばOK。

11

▲さらわれた民間人を追って奥の部屋に行くと……。なんだ、コイツは!?

12

▲5つ首の巨大なクリーチャー「TOWER」。奴を倒さなければこの先には進めないようだ。

10

▶通路の奥から民間人が助けを求めて走ってきた。しかし、彼の背後から何かが飛び出す。

BOSS TOWER
[P.058]

心に残る街人　”原始肉で見る民間人ギャラリー”

『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』における主役を街に巣くうゾンビとするならば、そのゾンビに運命を翻弄される民間人は脇役と言うことができるだろう。要所要所で様々なアイテムをくれる彼らはゲーム進行上、なくてはならない存在。しかし、このゲームに登場する民間人はあまりにも無力だ。

「HELP！」という悲しい（しかも甲高い）叫び声をあげながら、AMS特殊工作員による救済をただひたすら待つその姿はなんとも痛々しい。

決してスポットが当たることのない民間人を、ここではあえて特集。日頃のプレイで心に残る民間人を8人ピックアップ、原始肉で顔を巨大化し、表情を克明にとらえてみた。ひとクセも、ふたクセもありそうな顔ばかりが集まっている。

プレイ中に彼らを見たら、日頃の労（？）をねぎらう言葉でもかけてあげよう。民間人もラクじゃないのだ。

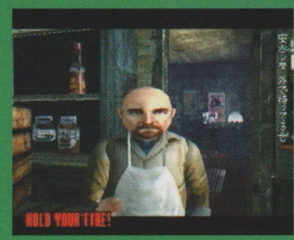
助けられない若者

▲ゲーム開始後に初めて出会う民間人。でもいきなり殺される。絶対に助けられないためかえって印象が深い。

時計屋の女性

▲ステージ2の最初に出会う女性。声と顔のマッチングが絶妙。改めて見ると、顔がちょっと怖いです。

酒場の親父

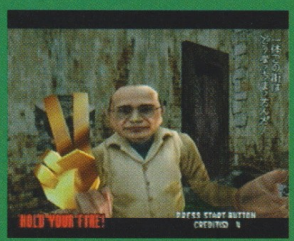


▲「お父さんも助けて！」「ああ、必ず助ける！」とか自信満々に言うジェームズによく射殺される人。悪人顔。

老夫婦

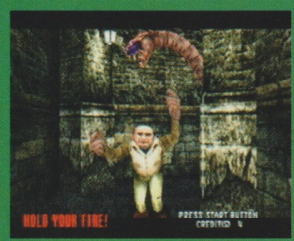
▲助けるのが難しいお二人。救出直後にジェームズ達に礼を言うが、異様なほど落ち着いているのがコワイ。

バリトン親父



▲ステージ2に出現。バリトンボイスが非常にいい感じ。近づいて点倍の素を出されるとちょっとビビる。

追われる親父



▲ステージ3のボス、タワーに追われる親父さん。一瞬で視界から消えるのが悲しくもおかしい。緊迫感のない声も最高。

カゲオに捕まった男

▲カゲオに捕まって危機一髪…なのだが、ジェームズ達が来るまであの姿で待っていたのかと考えるとちょっと笑える。

工事人

▲コロシアムの建設にたずさわった人なのか？　ヘルメットが妙に印象深い。一体何をしていたんだろうか。

STAGE3-BOSS
TOWER
type 8000

暗闇を根城にする5つのクリーチャー

5つの首で構成された巨竜「TOWER」がステージ3のボスである。ひとつひとつの首が独自に動き、その鋭い牙でプレイヤーキャラを襲う。彼らの弱点はその大きな口だ。噛みつくスピードは速いが、攻撃の際に口が光るのでコレを目安に弾丸を撃ち込むことができる。

攻撃時以外でも口に弾丸を撃ち込むことは可能なのでよく狙っていこう。茶色い首ひとつの耐久力は低いので数発撃ち込めば倒すことができる。

中央の青い首以外の4本を全滅させると、別フィールドで青い首との一騎打ちとなる（水場と砂場の2種類）。青い竜の弱点も口だ。突進してくるときに弱点をさらけ出すのでそこを狙っていこう。

ステージ3の他、ステージ6にも出現する。この時は青い首との戦闘はない。

Weak Point & Damage

弱点：口
弾1発によるダメージは
1P時15。2P時9。
パターン2の時は
1P時10、2P時6

STAGE3	**HP:45**（茶色い首） **HP:120**（青い首）
STAGE5	**HP:30**（首共通）

TOWERの攻撃パターン

パターン1は茶色の4つ首がランダムに襲ってくる。ステージ6に出現するTOWERは真ん中の青い首も攻撃に参加するので注意。首が攻撃するまでの時間は難易度によって変化し、高いランクになると各首の攻撃間隔が非常に早くなるので気をつけよう（攻撃を受けると難易度が下がる）。

ステージ3のTOWERは4つの茶色い首をすべてしとめるとパターン2に移行し、青い首と砂場か水場で戦うことになる。フィールドを縦横無尽に横切りながらプレイヤーキャラに攻撃しようと突進してくるが、1P時は2発、2P同時プレイ時は3発の弾丸を口に撃ち込めば噛みつきを回避できる。

パターン1

▲四つの首（ステージ6は青い首も）が噛みついてくる。口に撃ち込めば攻撃を回避できる。

真ん中以外の首を倒す

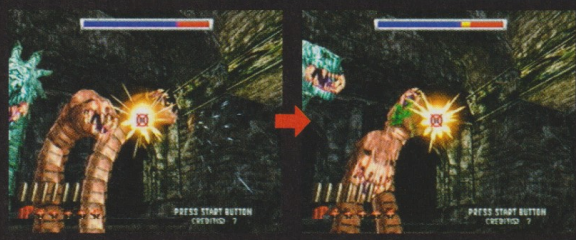
パターン2

▲四つの茶色い首を全滅させると青い首との戦闘になる。ステージ6のTOWERにはない攻撃パターン。

CHECK POINT

噛みつきを防いでダメージを与えろ!

上方向からの噛みつき



▲上方向（もしくは正面）で口を光らせて攻撃してくるパターンは弱点である口が長く露出するため弾を当てやすい。動く軌道も読みやすいので光った瞬間に口の当たりにサイトをあわせて撃てば確実にヒットさせることができるぞ。

下方向からの噛みつき

▲下方向、または横からの噛みつきは対処が難しい。特に下からの噛みつきは顔がうつむいた状態が長いので弾が当たらない事が多いのだ。口が動く先を予想して、弱点の口が大きく開いた瞬間に弾を撃ち込むようにしよう。

パターン2への対処

青い首との一騎打ちとなるパターン2だが、突進のパターンは決まっている。パターン1と同様、攻撃する際に口を光らせるので弾を撃ち込むタイミングも容易につかめるはずだ。

また、1発撃ち込んだだけでは止まらないので、連射が必要。1Pプレイ時は2発、2P同時では3発撃ち込めば噛みつきをキャンセルできる。ギリギリまで接近されても弱点は露出しているので最後まで諦めずに撃つこと。

オリジナルモードの一撃の弾やグレネード等、攻撃力の高い武器を使えばアッという間に倒せるぞ。あっけなさすぎて面白くないかもしれないが……。

柱の影から噛みつき

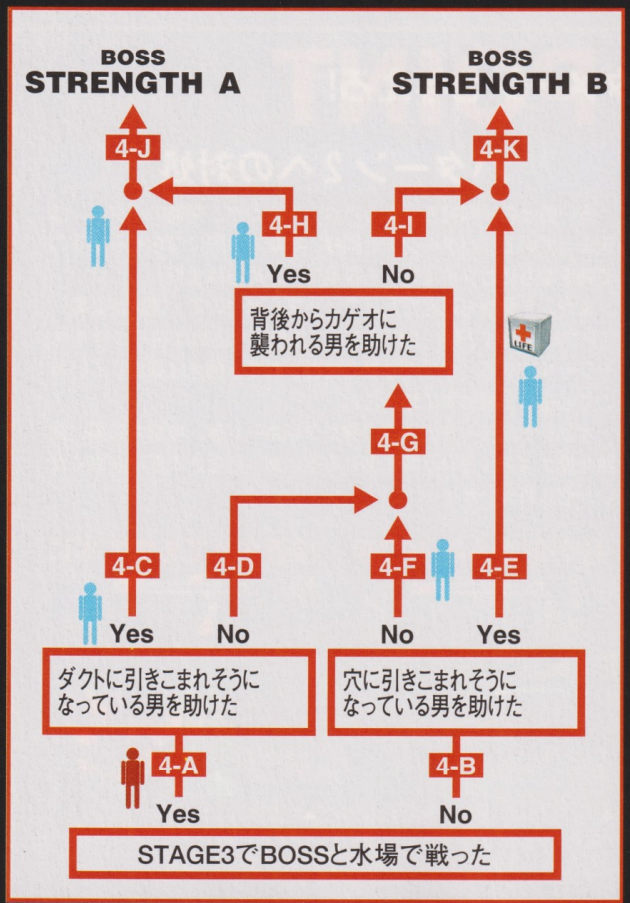
▲フィールドをスルスル移動し柱の影からいきなり噛みついてくる。口に連射して動きを止めよう。

接近されても慌てずに

▲突進中は常に大口を開けているので、これぐらい接近されてもまだ大丈夫。あせらずに弾を撃ち込め！

途中で別れたエイミーと
ハリーの身に何か起きたらしい。
監獄や地下室が続く不気味な
暗い地下道を抜け、
急いでコロシアムに
向かわなければ!

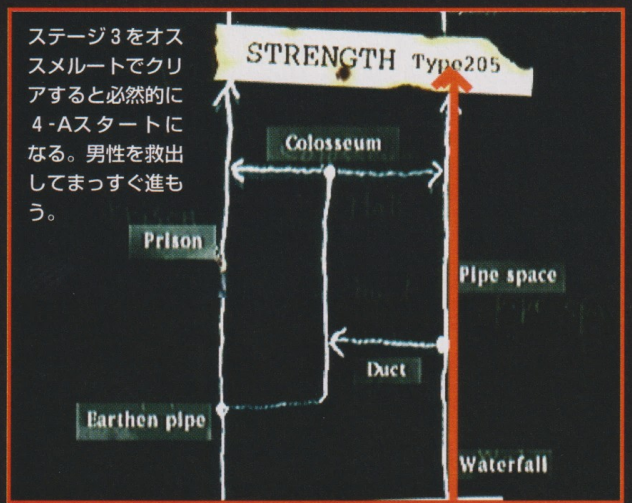
The Fourth Chapter
絶望 Despair

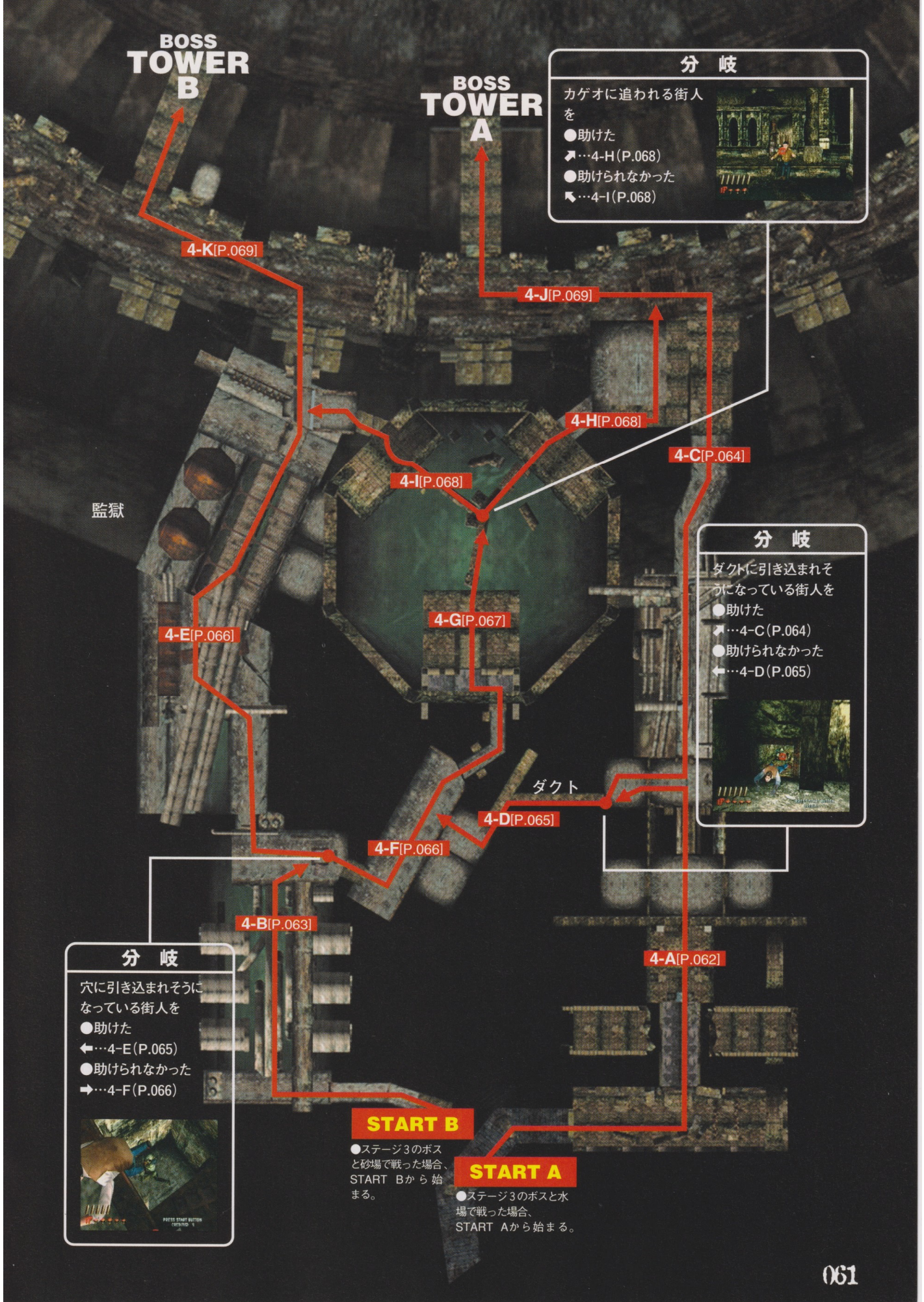


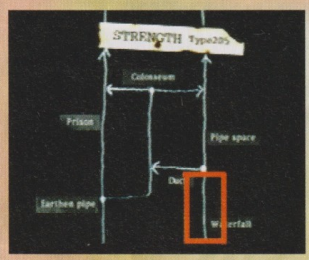
ルート					救出可能人数	LIFE BONUS	LIFE UP (人)	救急箱
A	C		J		1〜3人	3人で+1	1	0
	D	G	H	J	1〜2人	×	1	0
			I	K	0〜1人	×	1	0
B	E		K		1〜2人	×	0	1
	F	G	H	J	1〜2人	×	0	0
			I	K	0〜1人	×	0	0

オススメルートA➡C➡J

ステージ3をオススメルートでクリアすると必然的に4-Aスタートになる。男性を救出してまっすぐ進もう。




BOSS
TOWER
B
BOSS
TOWER
A
分　岐
カゲオに追われる街人を
●助けた
↗…4-H(P.068)
●助けられなかった
↖…4-I(P.068)
4-K[P.069]
4-J[P.069]
4-H[P.068]
4-C[P.064]
4-I[P.068]
監獄
分　岐
ダクトに引き込まれそうになっている街人を
●助けた
↗…4-C(P.064)
●助けられなかった
←…4-D(P.065)
4-G[P.067]
4-E[P.066]
ダクト
4-D[P.065]
4-F[P.066]
4-B[P.063]
4-A[P.062]
分　岐
穴に引き込まれそうになっている街人を
●助けた
←…4-E(P.065)
●助けられなかった
→…4-F(P.066)
START B
●ステージ3のボスと砂場で戦った場合、START Bから始まる。
START A
●ステージ3のボスと水場で戦った場合、START Aから始まる。



4-A

→ 4-C [P.064]

→ 4-D [P.065]

別行動をとっていたハリー達の身に何か大変なことが起こったらしい。彼らを救出すべく、地下通路を奥へと進むジェームズだったが……。

▲「役者と舞台は揃った…」。彼は一体何を企んでいるのだろうか。

▲ハリー達の身に何かが起こった。現場への急行を決意するジェームズ。

▲カゲオが3体、軽やかに跳んでくる。スキだらけなので大量に弾を撃ち込め。

◀跳んできたカゲオとは1体ずつ対峙する。頭を撃って処理すれば問題ない。

◀ここは中央のケンを真っ先に倒す。頭に弾2発でOKだ。両脇のカゲオは左→右の順で。

◀ライアンは2発のブーメランを操る。出現と同時に頭を撃ちブーメランを使わせるな。

◀デビロンの大群が出現。群の中心をリロードしながら撃とう。画面上の2つのランプを破壊すると……。

◀デビロンとの戦闘中にランプを破壊するとこのシーンが追加される。慣れれば楽にアイテムを入手できる。

▲民間人はカゲオを倒せば救出できる。カゲオの「左足」に狙いを定めて撃とう。

ダクトの民間人を救出せよ!

民間人がダクトでカゲオに足を取られている。的が遠いうえに出現から落下までの時間が非常に短い。

場所を覚えておき、あらかじめガンを構えて（サイトをあわせて）、出現と同時にカゲオを撃ち抜くのがポイント。

▲キースは死んだフリをする。倒れても「断末魔の叫び」を挙げるまで弾を撃ち込もう。

救出成功

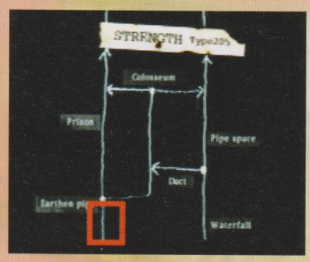
▶見事カゲオのみを撃ち抜けば、民間人は礼を言って何処かへ去っていく。

4-Cへ進む [P.064]

救出失敗

▶民間人を誤射、もしくは一定時間が経過してしまうと救出は失敗に終わる。

4-Dへ進む [P.065]



4-B

4-E
[P.065]

4-F
[P.066]

ステージ3のラストでTOWER B（砂場）と戦った場合、ステージ4のスタートは4-Bからとなる。ハリー達の元へ急行せよ！

◀AMSの人間も彼の手のひらの上で踊らされているだけなのか……？

▲ハリーとエイミーの身に異変が！現場へと急行するジェームズ。

▼カゲオが3体出現。頭を撃ち抜いていけば全く問題がない。

▲ケンが2体走って接近してくる。鉄仮面を2発撃てば倒せるぞ。

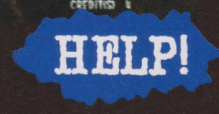
▲左のパイプから再びケン出現。こちらは1体なので楽勝だ。

▲キースが上から落ちてくる。死んだフリに注意しつつ、弾を撃ち込もう。

金網に3発弾を当てる

1/4　2/4　1/4

▲縦穴で民間人がカゲオに引きずり込まれそうになっている。的は意外に大きいので落ち着いて撃とう。



救出成功

◀金網を撃つならこのシーン。アイテムゲットだ。

4-Eへ進む
[P.065]

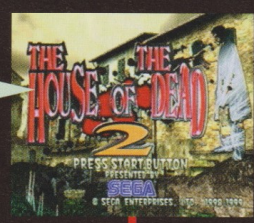
救出失敗

◀民間人が落ちると失敗。4-Fへ進む。

4-Fへ進む
[P.066]

スコア表示の裏コマンド

ここで入力
左➡左➡右➡右➡右
➡左➡右➡スタート



アーケード版にもあった裏コマンド。タイトル画面（背景がスクロールしている）で十字キーを「左→左→右→右→右→左→右」と入力し、スタートを押せばOK。

プレイ中に画面の左上にスコアが表示されるぞ。また、コマンドは1ゲームごとに入力する必要があるので注意しよう。

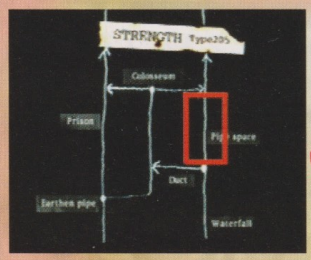
オリジナルモードのアイテム追加

各種モードをクリアする事によってトランクにアイテムが追加されるフィーチャーがある。「トレーニングモードをレベル5まで全てクリア」「ボスモードをレベル5まで全てクリア」「オリジナルモードをクリア」……これらの条件を満たすと表のアイテムがもらえるのだ。

トレーニングモードをレベル5まで全てクリアする	一撃の弾、チャンバー∞、救急箱の素
ボスモードをレベル5まで全てクリアする	一撃の弾、クレジット∞、体力1/4の素
オリジナルモードをクリアする	ゴールドマンの着ぐるみ

FREE PLAYの追加

アーケードモードのみの裏設定FREE PLAY。「オリジナルモードをクリア」「トレーニングモードのトレーニング項目を全て出す」「ボスモードのボス項目を全て出す」…の3つの条件をクリアするとオプションのコンティニュー設定に「Free Play」が追加される。アーケードモードのみだが、コンティニューの回数が無限になるのだ。



4-C→4-J

[P.069]

コロシアムへ続く地下建造物の内部。明かりがともらない暗闇の中で血に飢えたゾンビと戦わなくてはならない。迅速な判断が要求されるだろう。

01

▲パイプをつたって2体のキースが攻撃してくる。ぶらさがった時に攻撃しよう。

02

▲ぶら下がったキースが左の水路に落ちるとアイテムを発見できる。

キースを左の水路に落とす

2/5

2/5

1/5

03

◀グレゴリーは剣を振りかぶっているので頭を撃って倒すこと。カゲオの相手はグレゴリーを倒してからでいい。

04

ドラム缶

▲キースが2体、地を這って接近してくる。奴が完全に死ぬまで撃ち込みをやめないように。

05

▲ここは左→真ん中→……と近い順に頭を撃っていこう。撃ちもらすと厳しい。

06

▶デビロンはセオリー通り画面中央に連射して対処。戦闘中に左の石を撃っておこう。

07

デビロンとの戦闘が終わる前に左の石を撃つ

2/5

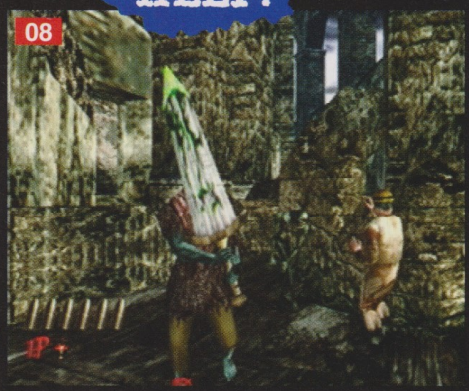
1/5

2/5

▲階段左の石はトラップの作動スイッチ。階段が動くと、その先にはアイテムがある。

HELP!

08



◀救出ポイント。画面奥のカゲオを最優先で撃つこと。カゲオを倒したら、グレゴリーに全力で弾を撃ち込もう。

09

▲工事人を助けるとアイテムをくれる。役立つアイテムなので必ず救出を成功させよう。

民間人を救出

2/5

x1.5

2/5

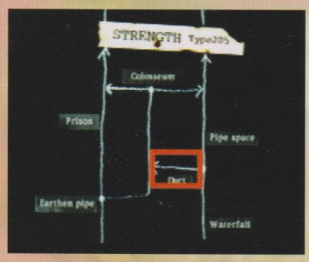
1/5

THANK YOU!

10

▲ライアン2体は出現した瞬間に必ず1体倒すこと。その後はブーメランを弾き、残りを倒す。

4-Jへ進む
[P.069]



4-D→4-G

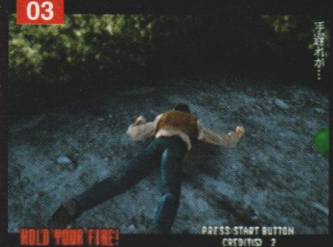
[P.067]

4-A⑨(P.062)で民間人の救出に失敗するとダクト内部を通過するルートへと進む。ここは遺跡の中心部へと続くルートなのだ。

◀落ちてしまった民間人を追ってダクトへと入るジェームズ。

◀降りる途中でカゲオに遭遇。いきなり蹴ってくるので出現と同時に胴体に撃ち込め！

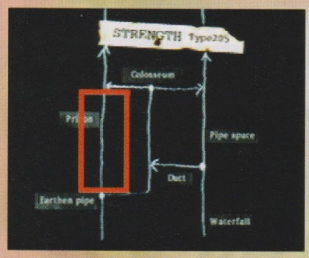
◀ここは先に左のケンの頭に弾丸を2発を撃ち込んで倒す。右のカゲオは楽勝だ。



◀ダクトへと落とされた民間人はすでに絶命していた。残念だが先を急ごう。

◀ライアンがブーメランを投げてくる。素早く頭を撃とう。

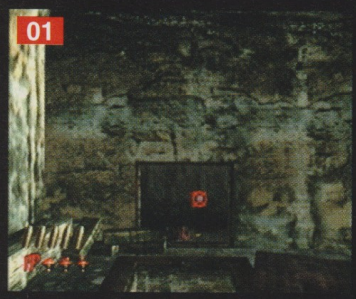
4-Gへ進む
[P.067]



4-E→4-K

[P.069]

4-B⑤で民間人を救出すると監獄を通過するルートとなる。難易度的に厳しいので、すべてのゾンビの頭を狙っていくつもりで進むこと。



◀市民救出後は金網の向こうにあるアイテムを忘れずに取っておこう。

◀左のグレゴリーを完全に倒してから、右のグレゴリーに攻撃を加えよう。

▶グレゴリーとの戦闘が終わるまでに扉の鍵を壊すとアイテムが取れる。

▶扉を開けるとケンとカゲオのコンビが…。先にケンの頭を2発撃って倒すこと。

奥の扉を破壊する

次のページへ

HELP!

05

▲パイプの上からキースが2体襲ってくる。ぶら下がった瞬間を狙って連射しよう。

06

左の木箱

真中の木箱

▲民間人がカゲオに捕らわれている。落ち着いてカゲオの「左足」を撃つこと。

07

▲次はケン、カゲオの順に撃っていけばOK。頭を狙うのは常識。

▼牢屋の奥の木箱にはライフアップが……。絶対逃さないように！

08

09

▲牢獄で息絶えた民間人が多数……。急がないと犠牲者は増えるばかりだ。

10

▲格子の隙間からデピロンが急襲。群の中心に連射しよう。

▶キースは接近させずに倒す。このトロッコを撃つと……。

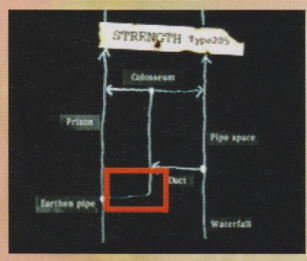
奥のトロッコをパワーアップ2.0。一撃の弾、謎のおもちゃ銃で撃つ。

2/5

2/5

1/5

4-Jへ進む
[P.069]



4-F → 4-G

[P.067]

4-B⑤で民間人の救出に失敗するとダクト内部へと進む。このルート4-D同様、遺跡中心部から円形のコロシアムへと続くルートである。

01

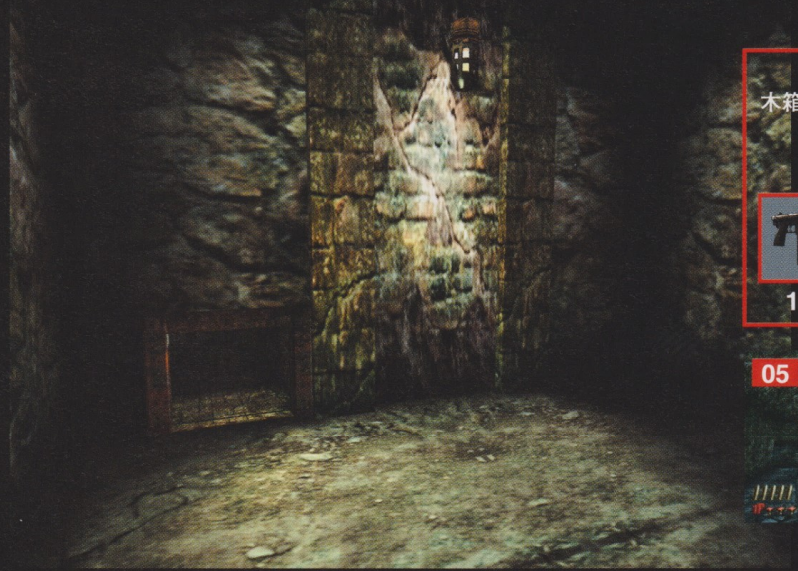
◀落ちた民間人を追ってダクトへと降りるジェームズ。

02

◀ここはカゲオとの距離が近い。カゲオーケンと撃っていくこと。

03

◀民間人が閉じこめられている。牢屋の鍵を撃てば簡単に救出できるぞ。



木箱の中

1/3

1/3

NO ITEMS

1/3

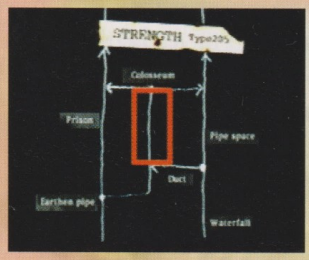
04

▲鍵を撃つと木箱の中にあるアイテムも取れるので一石二鳥といえるだろう。

05

4-Gへ進む
[P.067]

◀必ず右のライアンから倒すこと。後はブーメランを落としつつ連射。



4-G

→ 4-H [P.068]

→ 4-I [P.068]

遺跡の中心部からコロシアムへと向かうルート。アイテムは多いが、難易度もかなり高い。全てのゾンビの出現場所を把握しておこう。

01

UFO出現ポイント㉒

▲ぽっかりと空いた空間からデビロンが襲ってくる。群の中心を撃って始末すること。

02

ドラム缶

▲グレゴリーは既に戦闘態勢。むき出しの頭を撃って一気に倒してしまおう。

03

◀階段下にネズミが2匹いる。これらを撃つと、アイテムが手に入るのだ。

左のネズミを撃つ

◀左のネズミはまた違った3種類のアイテムが手に入る。

x1.2	x1.5	x2.0
1/3	1/3	1/3

右のネズミを撃つ

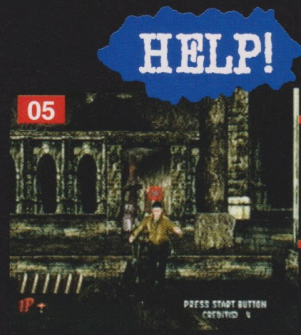
◀右のネズミはこれら3種類のアイテムが入手できる。

+2	+5	+10
1/3	1/3	1/3

04

▲キースが2体、倒れた柱から接近してくる。死んだフリに惑わされないように連射して倒そう。

05



救出成功

◀民間人救出に成功すれば4-Hのルートへ進む。

4-Hへ進む [P.068]

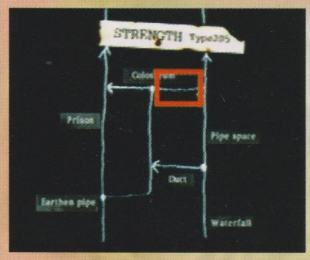
救出失敗

▶民間人救出に失敗すると4-Iのルートへ進む。

4-Iへ進む [P.068]

③の階段下のネズミは出現している時間が短いので、あらかじめサイトをあわせていないと撃ちもらすことが多い。アイテムは左右でクレジットと弾にキレイにわかれているので、入手したい系統のアイテムを決めておこう。

⑤はカゲオと民間人が重なっているので誤射の危険性がかなり高いシーンである。カゲオの下腹部から右足あたりが一番狙いやすいので、ここに連射しよう。腕に自信があるならカゲオが両腕を振り上げた瞬間に、露出した頭に向かって弾を撃ち込んでもOKだ。



4-H → 4-J

[P.069]

4-Gで民間人の救出に成功するとこちらのルートに来る。コロシアムは近いが、ゾンビが次々に現れて息をつくヒマがない。持久力が必要だ。

▲ケンとカゲオが走ってくる。ケンとカゲオの頭をきっちり撃とう。

散弾銃、グレネード、エアガンで奥の扉を撃つ

◀ケンとカゲオとの戦闘中に特定の武器で右奥の扉を撃つとアイテムが入手できる。

ドラム缶

▲階段を2体のキースが降りてくる。接近する前に倒してしまおう。

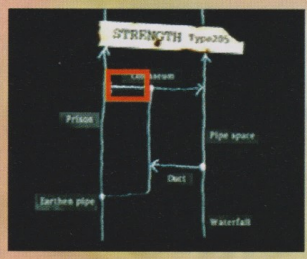
▲遂にコロシアムにたどり着いた。ここのどこかにハリーとエイミーがいるはずだが……。

▲グレゴリーとカゲオのコンビが襲ってくる。カゲオの頭を撃ち、グレゴリーに連射しよう。

▲コロシアム内部へ続く階段を上る。得体の知れない何かが、この先にいるのだろうか……。

▲2体のライアンが出現。左のライアンを倒し、ブーメランを弾いてから右のライアンを倒す。

4-Jへ進む
[P.069]



4-I → 4-K

[P.069]

こちらは4-G⑤で民間人の救出に失敗したときに来るルート。4-Hと比較すると難易度が高め。できれば回避したいルートである。

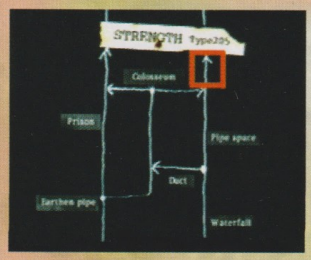
◀3体のゾンビが接近。左→右→中の順で倒すのがベスト。

◀エレベータを発見。これを使って上に行けそうだが。

▲エレベータはまだ可動するようだ。地上は近い。

◀ライアンが2体。距離が近い右のライアンから必ず頭を撃って倒そう。

4-Kへ進む
[P.069]



4-J → BOSS STRENGTH [P.070]

コロシアムにたどり着いたジェームズ。そこで待っていたのはゴールドマンの差し金、チェンソーを操る巨大ゾンビ「STRENGTH」であった。

▲コロシアムのスクリーンに映し出されたのはゴールドマンの姿。やはり罠だったのか!?

▲檻の中には捕らえられたハリー、エイミーと得体の知れない化け物の姿があった。

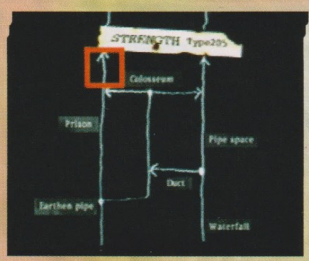
▲ゴールドマンの手により様相を一変させるコロシアム。これでは、まるで巨大迷路だ。

▲新手のゾンビ「STRENGTH」。ゴールドマンはこの状況を楽しんでいるのか……。

BOSS戦へ [P.070]

4-K → BOSS STRENGTH [P.070]

4-Jとは別に、コロシアムの中心部に合流するルート。ジェームズらAMS特殊工作員は、ここでゴールドマンの狂気と遭遇することになる。

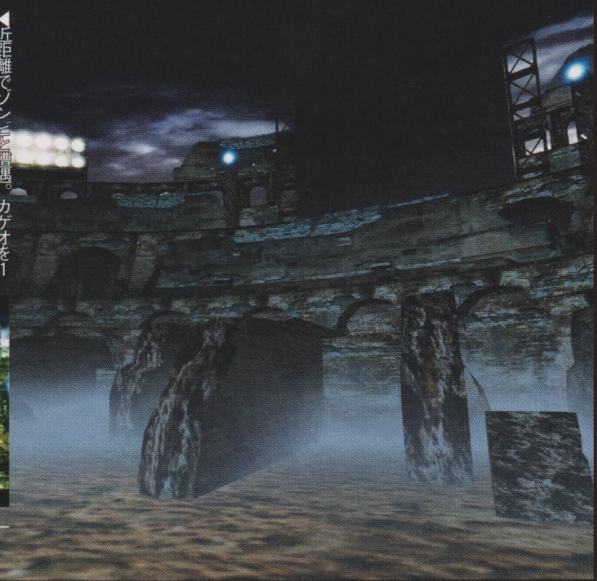


▲エレベータを上がると、そこにはコロシアムの外壁があった。

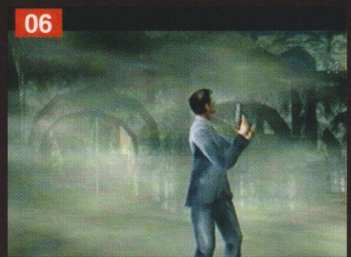
◀近距離でゾンビと遭遇。カゲオを1発で倒しグレゴリーの頭部に連射だ！

◀3体のケンが接近。左→右→中と素早く頭に撃ち込もう。かなりの難関だ。

▲コロシアムの巨大スクリーンでゴールドマンとの初対面。



▲檻の隅にいるのはハリーとエイミー。その前にいる巨大なゾンビは一体なんだ？



◀大地から壁がせり上がり、コロシアムは巨大立体迷路と化した。

▲奴の名は「STRENGTH」。人間が倒せる相手なのだろうか？

BOSS戦へ [P.070]

STAGE4-BOSS

STRENGTH

type 205

巨大チェンソーを操るコロシアムの主

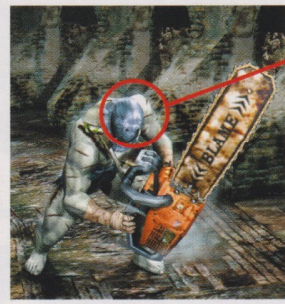
ステージ4のボスはチェンソーを操る巨人「STRENGTH」。迷路化したコロシアム内部での戦闘だが、プレイヤーキャラを猛烈な勢いで追尾しながらチェンソーで切りかかってくる。恐ろしいまでの凶暴性と、驚異的にタフなボディを備えた強力なゾンビだ。

弱点は頭部で、弾を撃ち込むとのけぞり、攻撃を止めることが出来る。が、巨大チェンソーが弾丸をはじき返すうえ、走っているために的が絞りにくい。

頭以外でも、弾痕が残る箇所は僅かながらダメージを与えることができるが、得策とは言えない。

この他にも、壁の上に登ってのジャンプ切りや飛び道具のオノを使いこなす。かなりの強敵なので、射撃の腕が未熟ではとても対処しきれないだろう。

Weak Point & Damage



弱点：頭
難易度は13～26/2P同時は9～22によって変化
＊弾痕の残る個所はダメージ1

STAGE4 **HP:300**

STRENGTHの攻撃パターン

STRENGTHの攻撃のひとつ、チェンソー切り。彼の主力であり、攻撃の大半をしめるこのパターンは、後方から全力疾走してプレイヤーキャラに切りかかるもの。オノ投げは遠方から2回連続でオノを投げてくるパターン。3つめは壁の上からのジャンプ切り。弱点が狙いにくく、STRENGTHのの攻撃では最も厄介なものだ。

攻撃パターンには含まれないが、通路を迂回したり、壁をぶち破ってプレイヤーキャラの前に突然現れる奇襲もSTRENGTHの得意とするところ。覚えておこう。

チェンソー切り

▲走りながらプレイヤーキャラを切りつける。

オノ投げ

▲距離をとっての飛び道具。二回連続で投げてくる。

ジャンプ切り

▲壁に登ってジャンプから切りかかる攻撃。

CHECK POINT

冷静にSTRENGTHのアタマを撃ち抜こう!

STRENGTHの攻撃を止めるには頭を撃つしか手はないが、細かくサイトを動すより画面中央真ん中より上にサイトを固定し、STRENGTHが攻撃する瞬間を狙って連射したほうが命中率が高い。コントローラならサイトを完全固定（下の画面を参照）してひたすら連射するだけでOKだ。

オノを投げる時も攻撃のチャンスがあるが、頭を撃つことに夢中になってオノを撃ち落とすのを忘れないように。

ジャンプ切りは着地する寸前に頭が露出するので位置を見てサイトをあわせ連射する。「わかっていても喰らう」系の攻撃なのでかなり難しい。失敗したらダメージ確定だ。ボディを撃つとダメージを1づつ与えられるがあまり意味はない。

画面中央上にサイトをあわせろ

◀写真の位置にサイトをあわせて銃を連射しよう。序盤はバンバン頭にヒットする。コントローラならより簡単。

アピール時もチャンス

◀STRENGTHがチェンソーを掲げて雄叫びを上げるときがあるが、無防備なので攻撃するチャンスだ。

オノは確実に落とす

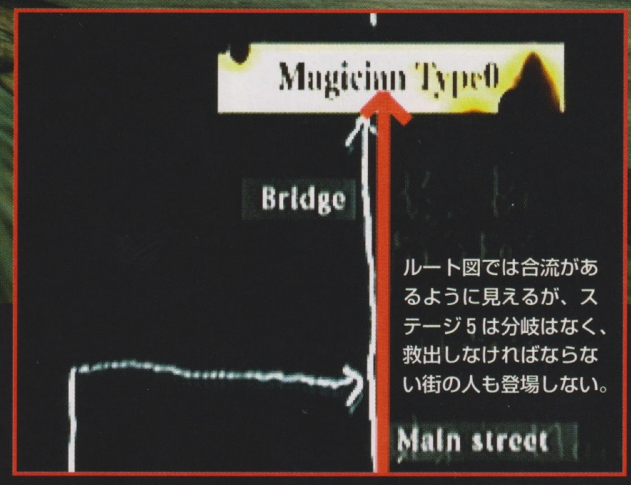
▶オノは2回連続で来るので落ち着いて落とそう。スピードはさほどでもないので冷静に対処すれば大丈夫。

ジャンプ切りは厄介

◀一番厳しいジャンプ切りは着地の寸前を狙って撃つ。写真の位置にサイトをあわせて連射しよう。それでもかなりキツイが……。

ゴールドマンは、
A0063地点のビル最上階にいる。
エンペラーの覚醒を目前に控え、
AMSを待ち受けるゴールドマン……。
貴様の野望…この俺が断つ!

曙光
The Fifth Chapter Dawn



ルート図では合流があるように見えるが、ステージ5は分岐はなく、救出しなければならない街の人も登場しない。

▲前作の最終ボスがなんと復活。再戦だ！

BOSS
HIEROPHANT

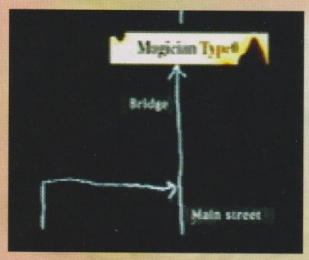
▲ステージ2のボスと再び対決。

BOSS
JUDGMENT

▲ステージ1のボスが甦り、再登場。

車に乗り込む

START



STAGE 5

→ BOSS MAGICIAN [P.078]

↓

STAGE 6 [P.080]

ゴールドマンの根城へ、単身で乗り込むジェームズ。奴が居座る高層ビルは、ハイウェイを抜けたシーサイドエリアにある。決戦の時は近いようだ。

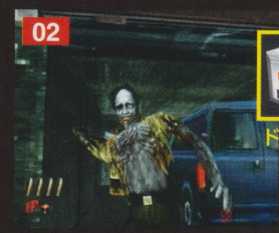
▲溶液に浸る奇怪な塊を見つめるゴールドマン。「目覚めの時は近い…」。

▲市街地についた。ハリーの車を見つけなければ先には進めない。

01

◀リッキーとパトリックが出現。中→左+右の順に素早く頭を撃って倒そう。

02



ドラム缶

▲ピーターは頭を撃てば寄生虫が出現しない。ライフアップはドラム缶の中。

03

トランクの中

1/3 1/3 1/3

▲車のトランクからパトリック出現。奴が着地してから撃たないとダメージにならないぞ。

04

UFO出現ポイント㉓

▲車のカゲからピーターが出現。頭を撃って1発で倒すのがベスト。

何!?貴様は!

05

▲無害ゾンビ×4。㊹で頭以外を撃ち、こいつらを撃つ手もある。

06

▲ハリーの車を発見した。早速乗り込もうとするジェームズだが……。

08

◀ゾンビを蹴散らして車に乗り込むジェームズ。

07

◀中央のライアンを速攻で倒す。残りは左右の順で頭を撃とう。難所。

09

▲オープンカーに乗り込んだ直後、あのズィールがジェームズの行く手を阻む。生きていたのか!?

JUDGMENT再び

10

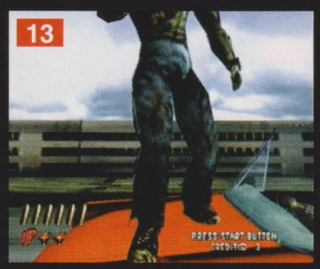
11

◀JUDGMENTの弱点はステージ1と同じ。ズィールを狙え！

12

▲断末魔の叫びと共に崩れ落ちるズィール。もはやジェームズの敵ではない。

13



◀併走する車のボンネットにリッキーが。素早く胸に向けて連射しよう。

14

▲ここは瞬時にバトリックの胸を撃たないと殴られるぞ。

15

◀運転手のリッキーを倒そうが倒すまいが車は壁に激突、炎上する。

UFO出現ポイント㉔

16

▲ランスは出現の兆候が見えるので楽。出現と同時に頭に撃ち込もう。

17

橋の上

◀橋の中央にはアイテムがある。⑯の後、写真のサイトの位置で連射だ！

18

◀ハイウェイの下から何かが現れた。急ブレーキをかけ正体を確認するジェームズ。やはり奴か？

次のページへ

一度も飛ばせるな!

19

▲現れたのはステージ2のボス、HIEROPHANT。ゴールドマンも必死なのか。

20

◀ステージ2よりHPが少ないうえ、死魚飛ばしがなくなっているので格段に楽になっている。

21

▲「残念だったな、おとなしく眠ってな！」。もはや、ジェームズの勢いは誰にも止められない。

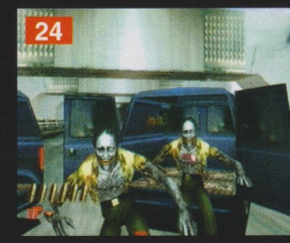
22

◀道の先にバリケードが。ここで弾を撃ち込むと次のシーンが厳しくなる。

23

◀ここのゾンビは必ず1体づつ倒す。複数のゾンビに中途半端に弾を撃ち込むと、一斉に走って接近され、大変な事になるぞ。

24



▲右の車のトランクからピーターが2体出現。頭を撃って片づけよう。

25

トランクの中

+5 1/3　+10 1/3　∞ 1/3

▲㉓、㉔の戦闘中に左の車のトランクを撃って開くとアイテムを入手可能。

26

▲このランスも出現の兆候が見えるので、頭の位置にサイトをあわせ連射だ。

27

▲ハイウェイの終わりには再びバリケードが。強行突破あるのみだ。

28

▲目の前にそびえ立つのがゴールドマンの根城である高層ビル。ついに、ここまでたどり着いたのだ。

29

◀ビルの前で最後のゾンビが待ちかまえている。まず左端にいるパトリックの頭を撃って倒してしまおう。

30

▲パトリックを倒したら2体のピーターの胸を撃って時間を稼ぎ、右のリッキーを倒す。仕上げにピーターの体内から出現する寄生虫を倒せばダメージゼロで切り抜けられる。

31

▲ジェームズが上を見上げた瞬間、ビルが爆発し何かが飛び出した…！

▼Dr.キュリアンが造り上げたクリーチャー「MAGICIAN」。奴までもが甦ってしまったのか…。

32

33

◀奴には人類全体、そしてAMS特殊工作員に対する憎悪の感情しかない。すでに、戦うしか道は残されていないのだ。

独特の世界観を構築する美しいCG群を見よ!!

ゲーム本編で見ることは出来ないのだが、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」にはゲームの世界観を膨らませるイメージCGが多数用意されている。 そのどれもが、ゲームの世界観、ストーリー性と合致した見事なCG作品であるといえるだろう。

本書でも攻略ページの端々で紹介してきたがすべてを掲載できたわけではない。ここでは一部だがステージ5のイメージCGを掲載しているので、その映像を堪能して欲しい。

STAGE5-BOSS
MAGICIAN
type 0

現世に舞い戻った炎の悪魔

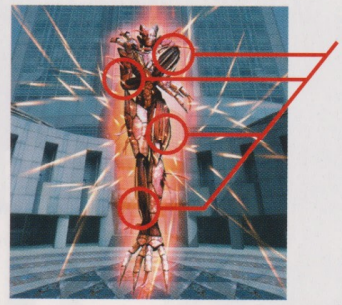
前作のラスボスとして君臨した「MAGICIAN」がステージ5の防衛ラインの要として再登場。変幻自在の動きと炎による強烈な攻撃は今作でも健在だ。

弱点も前作と同じ装甲の欠如したところ。『左上腕部』『右下腕部』『左足太もも』『右足すね』の4カ所だ。弱点は多いが動きが素早いので的が絞りにくい。また、MAGICIANが繰り出す炎はすべて撃ち落とすことが可能である。

その攻撃スピードのあまりの速さに最初は面食らうだろう。手強い相手だが、攻撃がパターン化しているので、一度覚えてしまえばかなり楽に戦える相手といえる。

パターン2の高速移動への対処が上手くできるか否かで、勝負の明暗がくっきりと分かれるだろう。

Weak Point & Damage



弱点：左上腕部
右下腕部
左足太もも
右足すね

弾1発によるダメージは
1P時10。2P時7。

STAGE3 **HP:450**

MAGICIANの攻撃パターン

MAGICIANは炎による攻撃を得意とする。パターン1・3はその炎による攻撃。右手から2発・左手から2発・両手から4発、合計8発の炎を繰り出すが、これらの炎は弾1発で落とせる。パターン2・4は左右に高速移動してから急接近し炎を纏った豪腕を振るう。

パターン3は上空へ舞い上がり、両手から10発の炎を放つ。その中で実際にプレイヤーキャラにヒットするのは1P時で5発、2P同時は8発だ。炎を放つまでの時間が無防備なのでここで一気に勝負を決めたい。

パターン1

▲両手から3回に分け、計8発の炎を撃ち出す。

HPが385.5以下

パターン2

▲高速移動してから接近し殴りかかる。

HPが337.5以下

パターン3

▲パターン1と同じ。8発の炎の弾を繰り出す。

HPが270.0以下

パターン4

▲パターン2と同じ。左右へ高速移動してから突進。

HPが225.0以下

パターン5

▲最後の攻撃。上空から10発の炎の弾を繰り出す。

CHECK POINT

パターンを覚えてしまえば意外と簡単？

まず、MAGICIANの繰り出す炎は弾を1発当てれば消せることを覚えておこう。パターン1・3は炎を繰り出す際に装甲が欠損した箇所に弾を撃ち込もう。炎がMAGICIANの腕から放たれていなければ攻撃をキャンセルできる。炎が飛んできた場合でも落ち着いて1発1発落とせば問題ない。ただし、両手からの4発は重なっているので注意すること。

厄介なパターン2・4はこちらに接近してくる瞬間に弱点に弾を撃ち込めば攻撃を止めることができる。弾を撃ち込む場所は右足すねがおすすめだ。

パターン3は炎を放つ前に、MAGICIANの防御がおろそかになる。このスキに思いきり弾を撃ち込もう。炎を放つ前に倒してしまうのがベストだ。

炎は弾1発でOK

▲高速移動を始めたら奴がこちらに接近するのを待つ。接近してきたMAGICIANの右足すねを狙って弾を撃ち込もう。ここが一番狙いやすい。

高速移動は狙いを絞れ

▲パターン1の飛び道具である炎は弾1発で落とせるうえ、本体を攻撃すればキャンセルできる。複数の炎が重なっている場合がある点に注意。

この瞬間を逃すな

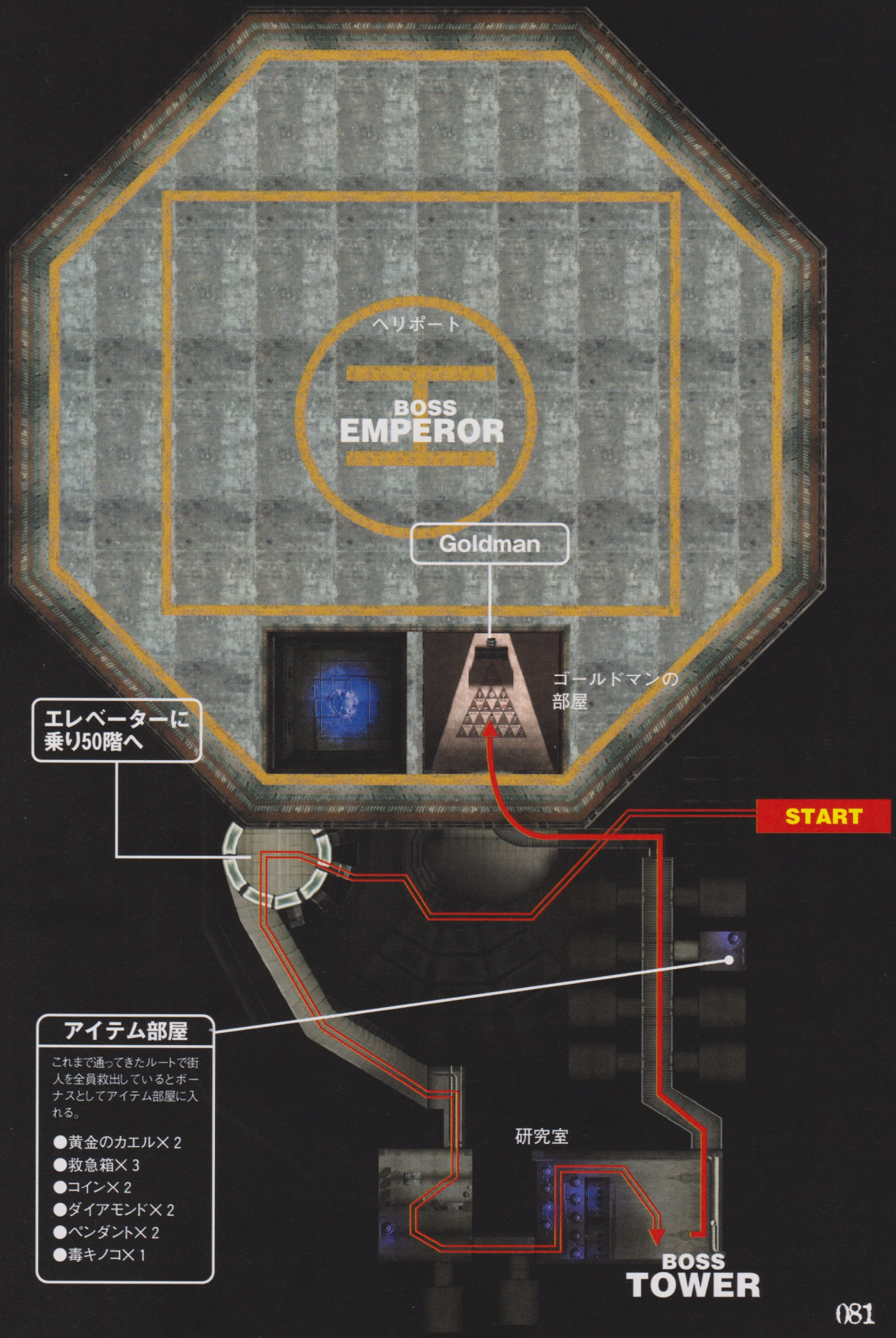
▲パターン3に移行するとMAGICIANはエネルギーを集中し、無防備な姿をさらけ出す。弾撃ち込み放題なので連射あるのみ。ここで勝負を決めよう。

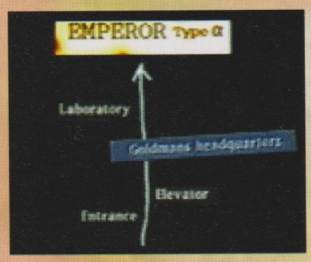
全部は飛んでこない

▲パターン3は10発の弾が放たれるが全てがこちらに飛んで来るわけではない。中央にあるものを優先的に撃っていこう。弾が重なって見にくいので注意が必要だ。

原罪
The Final Chapter
Original Sin

ついにゴールドマンの本拠地にたどり着いた。
そこではこれまでとはまったく違う不気味な生物が
待ち受ける。もう後戻りはできない…
人類の存亡がかかった
最後の戦いが始まる……


ヘリポート
BOSS
EMPEROR
Goldman
ゴールドマンの
部屋
エレベーターに
乗り50階へ
START
アイテム部屋
これまで通ってきたルートで街人を全員救出しているとボーナスとしてアイテム部屋に入れる。
●黄金のカエル×2
●救急箱×3
●コイン×2
●ダイアモンド×2
●ペンダント×2
●毒キノコ×1
研究室
BOSS
TOWER



STAGE 6

BOSS TOWER → BOSS EMPEROR

ステージ6も分岐はなく、ゴールドマンの部屋をめがけて突き進むのみ。登場する敵は、フランクリン、エリック、ライアンの3種類のみだ。

とうとうたどり着いたかAMS諸君……運命の扉は開かれる

▲▶まるでAMSが来るのを待ち受けていたかのようなゴールドマン。その部屋の先には……！

▲マジシャンを倒し、ついにゴールドマンの本拠地へ突入。

▶人気のない巨大ビル。ここで数々のモンスターが創り出されているのだろうか……？

◀新たな敵、フランクリンが3体。こいつは動きが遅いのでじっくり頭を撃っていけば問題ない。

▲ランスが3体。ブーメランを返しつつ、3体とも接近させないように撃ち込め。

床の上
x2.0
2/3
DEATH
1/3

▲エレベーターからエリック2体とフランクリン1体。頭の位置で連射していればOK。

▲▶ゴールドマンの部屋がある最上階を目指す。もう後戻りはできない！

◀エレベーターを出るとエリックが2体走ってくる。左のエリックから先に頭に撃ち込もう。ここは急がないと攻撃を喰らうぞ。

08

▲天井にランスが2体。下に落とすまで手を緩めるな。とにかく接近させないように。

09

▲フランクリンが3体。影の部分を狙っておいて、出てきた所に撃ち込めば楽勝。

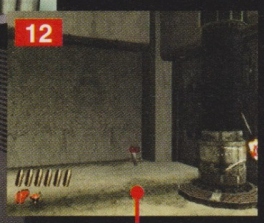
10

▲フランクリンが1体。同じく照準を合わせておいて、壁から出終わった所に連射で撃ち込んで倒す。

11

▲研究室に入るとすぐ右にエリック。覚えておいてすぐに頭に連射。

12



◀オリジナルモードの場合は木箱がある。時間が短くアイテム回収は難しい。

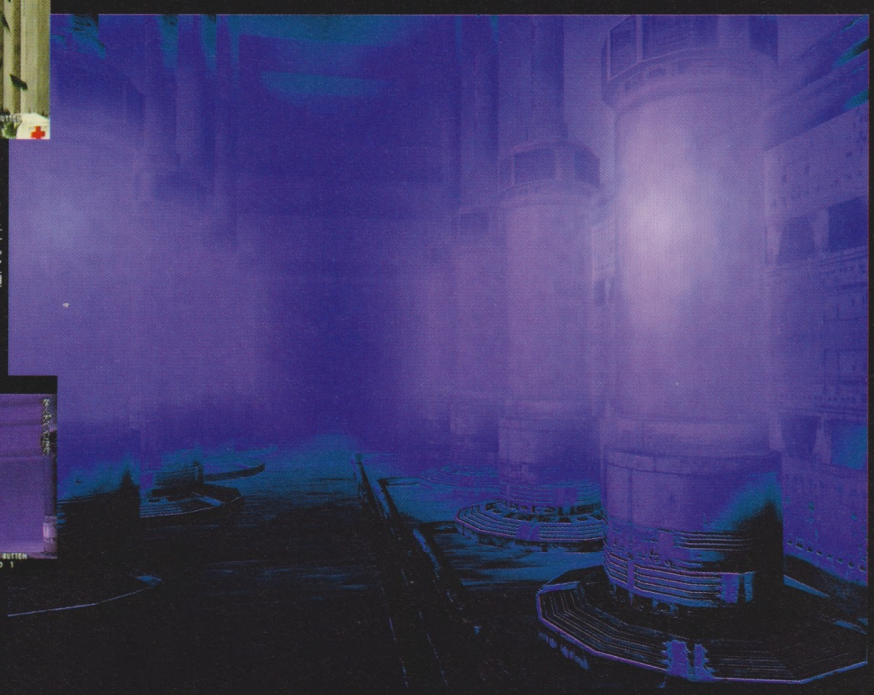
木箱の中

1/3　1/3　1/3

木箱

13

▶扉の前の木箱に救急箱。回収のチャンスはこの後にもある。絶対取ろう。



14

◀ここのフランクリンは間合いが近いので要注意。覚えておいてすぐ頭に撃ち込め。

何だ……ここは!?

15

▶不気味なモンスターが並べられた部屋。一体、ここで何が……？

次のページへ

16

▲▶研究室の奥には倒したはずのTOWERが……！

TOWERとの再戦

ステージ3で戦ったタワーと再び戦うことになる。ステージ3の時と違い、攻撃パターン1でも中央の首が攻撃してきて、攻撃パターン2がなくなっている。噛みついてくる前兆を見逃さずに、きっちりノーダメージで倒そう。再登場するボスの中では比較的ラクだ。

◀今度は真ん中の首も攻撃してくるの注意。難易度が高くなっているとかなり短い間隔で攻撃してくるぞ。

▶攻撃パターン1で終了。ステージ3であった中央の首と戦う攻撃パターン2はない。

17

▲フランクリンが3体じわじわと迫ってくる。待ちかまえて顔面に連射で撃ち込み、得点を稼いでおこう。

18

▲ランスが3体。ブーメランを弾きつつ、本体に撃ち込む。接近させないよう均等に撃ち込もう。要注意だ。

19

▲エリックが左右から現れ走ってくる。左のエリックから、顔面に連射して倒そう。ザコ敵はこれで終わりだ。

プレイヤーランキングについて

ゲームクリア時に表示されるランクは、スコアに応じて右の8種類がある。最高位のスペシャルエージェントを目指そう。

△ゲームをクリアしないと表示されない。

RANK 1	SPECIAL AGENT	8万点以上
RANK 2	TOP AGENT	72.000～79.999点
RANK 3	EXPERT AGENT	64.000～71.999点
RANK 4	MASTER AGENT	56.000～63.999点
RANK 5	LEADING AGENT	46.000～55.999点
RANK 6	STANDARD AGENT	36.000～45.999点
RANK 7	AVERAGE AGENT	24.000～35.999点
RANK 8	ROOKIE AGENT	24.000点未満

3種類のエンディングについて

ゲームクリア時にスコアが8万点以上だとグッドエンディングに、8万点以下でスコアの下一桁が0（2人同時プレイ時は二人のスコアの合計の下一桁が0）だとバッドエンディングに、それ以外だとノーマルエンディングになる。

ノーマルエンディング

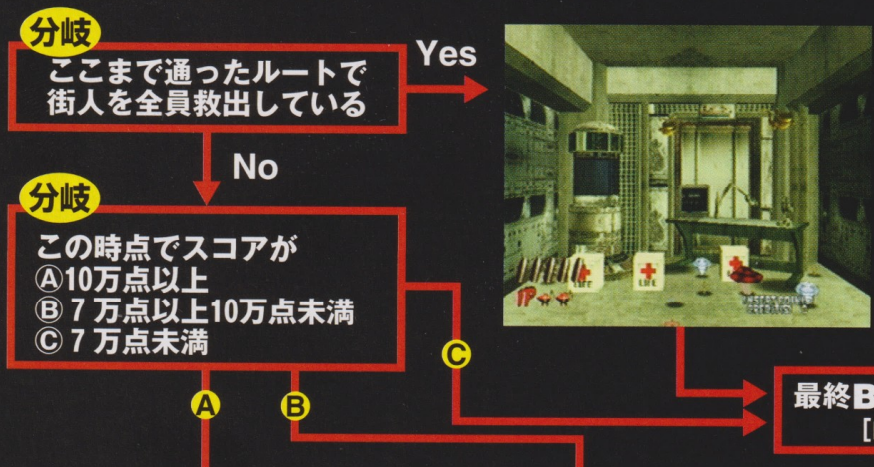
▲エイミー、ハリー、G、街の人が手を振って迎えてくれる。

バッドエンディング

▲屋上から飛び降りたゴールドマンがゾンビになって復活！

グッドエンディング

▲なんとローガンが登場。次の戦いへとジェームズ達を誘う。



ボーナス部屋

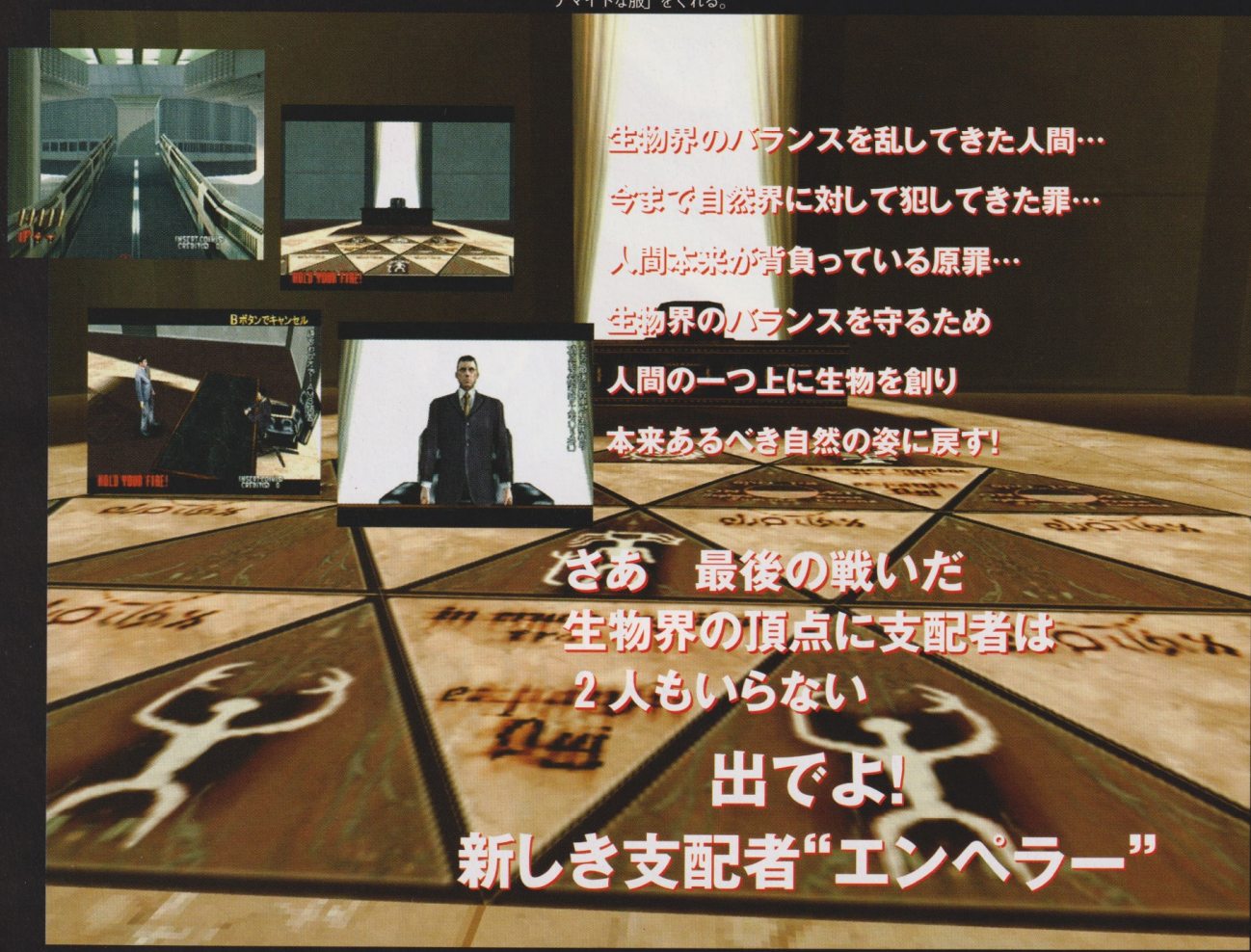
黄金のカエル×２	1000×２＝2000点
ダイアモンド×２	600×２＝1200点
ペンダント×２	400×２＝800点
コイン×２	100×２＝200点
毒キノコ×１	-400点
救急箱×３	LIFE満タンで取れば 300×３＝900点
最大得点　5100点	

▲毒キノコだけは取らないように気をつけて、それ以外を全部回収しよう。

▲クレジット∞とローガンの着ぐるみがある。２つとも撃って手に入れよう。

▲『ダイナマイト刑事２』の大統領の娘が登場し、「ダイナマイトな服」をくれる。

最終ボス戦の前にちょっとした分岐がある。ここまで通ってきたルートで街人救出に一度も失敗していなければ、アイテムが大量に置かれたボーナス部屋に入ることができる。ライフが減っている時は、最終ボス戦にそなえ、ここで救急箱を回収しておこう。オリジナルモードの場合は、得点によって２種類の隠し部屋に入れる。ただし、街人を全員救出していると入れないぞ。街人救出に一度でも失敗していて、なおかつスコアが７万点未満だとボーナス部屋にも隠し部屋にも入れずにゴールドマンの部屋に直行することになる。



STAGE6-BOSS
EMPEROR
type α

自然界の頂点に立つ死の皇帝

ゴールドマンが創りだした、自然界の頂点に立ち全人類の天敵となるべき存在「EMPEROR」。己の周囲に攻守一体の衛星「ビット」をまとわせる最強のエネミーである。彼の攻撃の大半はビットによるもの。ビットを浮遊させ飛び道具として使ったり、今までに出現したボスの形状に変化させ、攻撃してくる。

奴の弱点はその胸に赤く輝く"コア"。他のボスと違い、当たり判定が出現している間は弾を撃ち込んだ分だけダメージを与えること出来る。が、的となるコアが非常に小さいので、慣れないと当てることさえ難しいが…。

あまりの強さに最初は手も足もでないかも知れないが、パターンを覚えて的確な対処を行えばノーダメージで倒すことも十分可能である。

まず、すべての攻撃パターンを覚えてしまおう。

Weak Point & Damage

弱点：左上胸部
弾1発によるダメージは
1P時12。2P時7。

［BIT］
弾１発で弾き返せる。

STAGE3 **HP:400**

EMPERORの攻撃パターン

パターン1（Ⓐ～Ⓒのランダム）

パターン１はビットによる２つと、EMPEROR自身による突進切りの合計３種類からランダムで選択される。『ビット飛ばし』は４発のビット（２P時６発）を１発づつ単発で飛ばしてくる攻撃。『ビット同時飛ばし』は４発同時に繰り出す。ビットは弾１発で落とすことができる。『突進切り』はビットをソードに変化させ、切りかかる攻撃。

Ⓐビット飛ばし

▲ビットを１発１発プレイヤーキャラに向かって放つ。ランクが高くなっていると高速で飛んでくる。

Ⓑビット同時飛ばし

▲４発のビットを同時に飛ばしてくる。素早い撃ち込みで、早めに弾いてしまいたい。

Ⓒ突進切り

▲右腕をソードに変化させて切りかかる攻撃。ソードを降りかぶった時にコアに撃ち込めばキャンセル可能。

HPが260以下

パターン2（Ⓐ～Ⓓのランダム）

EMPERORのHPが260以下になるとパターン２に移行する。ビットを１～４面のボスに変化させて攻撃してくるのだ。どのダミー・ボスが出現するかはランダムである。

ダミー・ボスは攻撃方法も通常のボスと同じ。弱点も踏襲しているため、それぞれの急所に弾を撃ち込めば元のビットに戻る。

このパターン２がEMPERORの攻撃で最も辛いので、どのダミーが出現しても即座に対処できるように弱点を覚えておこう。

ダミー・ジャッジメント

◀ダミーのズィールが突進してくる。上下揺れと左右揺れの２種類だが、距離がかなり近い。弾１発で倒せる。

ダミー・タワー

▶首一本の状態のダミー。実際のボスと同じく口が弱点である。攻撃スピードは早い。

ダミー・ハイエロファント

◀上空から槍で攻撃してくる。胸にコアが輝いているが、このコアに１発撃ち込めば消滅。

ダミー・ストレングス

▶４面のボスのダミー。すでにこちらに切りかかる体勢である。頭に弾を撃ち込めば消滅する。

HPが140以下

パターン3

HPが140以下になるとEMPERORはコアだけになってプレイヤーキャラに突進してくる。ビットがバリアの役目を果たしているためなかなか弾を当てづらい。突進中に１P時ならば４発、２P同時なら６発の弾をコアに撃ち込めば攻撃をキャンセルできるが、コアが目前まで来ていると回避不能。

▲HPが140以下になるとEMPERORはコアだけになって浮遊する。これが奴の最終形態だ。

▲一度大きくプレイヤーキャラとの距離をとるのが特徴。コアも小さくなって狙いにくい……。

▲遠方からジワジワと接近しプレイヤーキャラに突撃。コアに弾を撃ち込めば回避可能。

CHECK POINT

パターンを覚えてノーダメージクリアを目指せ!

EMPERORの攻撃は激しいが、各種パターンにランダムの要素が少なく、全ての攻撃を覚えるとかなり楽に戦うことが可能になる。各種攻撃への対処法をマスターし、ノーダメージクリアを目指してみよう。

EMPERORは常に弱点であるコアを露出しているが、弾がヒットするのは各種攻撃時のみ。奴が攻撃態勢に入ったら集中的に弾丸を撃ち込むこと。他のボスと違い、ヒット後に当たり判定が消失しないため、6発なら6発分のダメージを一度に与えられる。つまり、射撃の腕が確かなほど早く倒せるのだ。

EMPERORの攻撃で最も厄介なのはパターン2のビットによるダミー・ボスだ。4種の異なった攻撃が続くため、対処法を覚えていないと話にならない。特にSTRENGTHのダミーは非常に強力だ。何にせよ、射撃技術が低いとコンティニューばかりを繰り返すハメになるぞ。

パターン1への対処

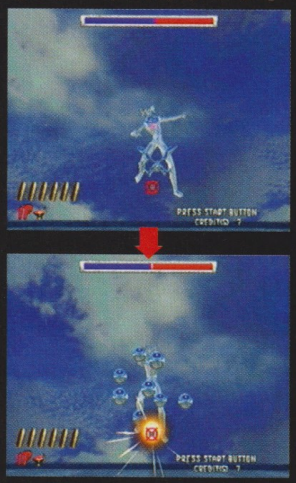
▲ソードによる突進は、EMPERORがソードを振りかぶった後に弾を撃ち込めば止まる。ビットをソードに変化させる前からコアの当たり判定は出現しているので、どんどん撃ち込んで大きくダメージを稼いでおこう。

▲ビット飛ばしは1発づつ、合計4発を放ってくる。軌道が独特なので画面端に達する前に確実に落とそう。連射は×。

▲ビット同時飛ばしはビットが出現した瞬間に1～2個を確実に落としておきたい。対応が遅れると辛い。

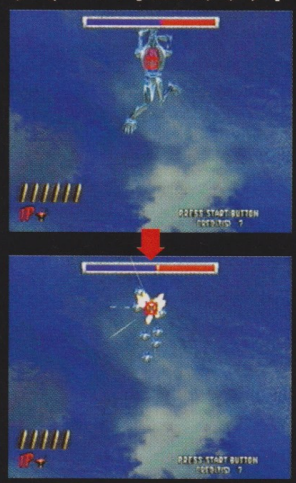
パターン2への対処

ダミー・ジャッジメント



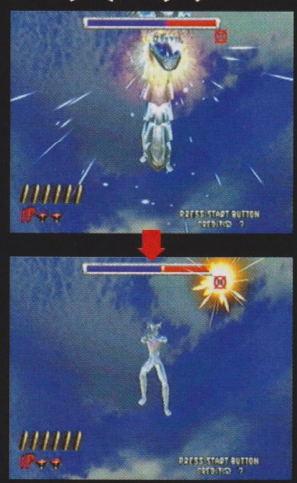
▲距離が近いのが不気味。上下揺れと左右揺れの2つをランダムで行う。動きを確認し、揺れ幅の端を撃てばOK。

ダミー・ハイエロファント



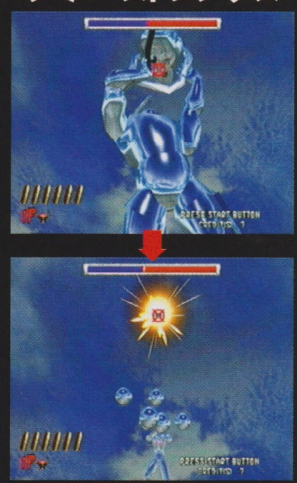
▲かなり簡単。上空から降りてくるときにコアを狙って連射すればいい。飛ぶ前に本体にダメージを与えることが可能。

ダミー・タワー



▲必ず右から左に攻撃するので、出現したと同時に右上にサイトをあわせて連射すればOK。慣れれば全く問題ない。

ダミー・ストレングス



▲一番辛い攻撃。頭部が弱点なのだが攻撃するまでの時間が非常に短い。出現したと同時に射撃する感覚でOK。

パターン3への対処

▲HPが140以下になるとEMPERORは最後の攻撃態勢に入る。コアはむき出しだがビットが邪魔だ。

▲コアの移動経路は決まっているので（8の字を描くように移動）軌道の先を撃つようにすれば当たりやすくなる。

▲突進されたら1P時は4発、2P同時なら6発をコアに撃ち込めば後退していく。的を良く狙おう。

▲コアの移動スピードが遅いため、長引くと腕が痛くなる。軌道を覚えてなるべく早く決着をつけよう。

難易度によるEMPERORの攻撃能力の変化について

『THE HOUSE OF THE DEAD 2』には、0～15までの16段階の難易度（数字が高いほど難易度も高い）があり、ゲーム中にさまざまな要素で変動している（難易度についてはP.96～97で詳しく解説）。ただし、ボス戦中はそれとは別に独自の要素で難易度が変動しており、エンペラーとの戦闘中は、ボスの弱点に1発ダメージを与えるごとに難易度が1段階上がり、プレイヤーが攻撃を受けるごとに難易度が3段階下がるようになっている。変動する難易度に応じてボスの攻撃能力も変わり、基本的に難易度が高いほどボスの攻撃のスピードが上がる。ここでは最終ボス・エンペラーの難易度による攻撃能力の変化について説明しよう。各表中のフレームとは時間を表し、「60フレーム＝1秒」、つまり180フレームとは3秒のことになる。

第1段階（ビット飛ばし、ビット同時飛ばし、突っ込んでからの切り）　残り体力400～261まで

●攻撃パターンの割合

難易度	ビット飛ばし	ビット同時飛ばし	突っ込んでからの切り
0～2	40%	20%	40%
3～6	30%	30%	40%
7～8	20%	40%	40%
9～15	20%	50%	30%

エンペラーの第1段階の攻撃パターンは、ビット飛ばし、ビット同時飛ばし、腕を剣に変えて突っ込んでの切りの3種類。ボス戦が始まって一番最初の攻撃はビット飛ばしに決まっているが、以降の攻撃パターンは上の表のように難易度により4つの割合の中からランダムで決定される。

●ビット飛ばし

難易度	ビットの飛んでくるスピード（フレーム）	次のビットの飛んでくる間隔（フレーム）
0	92	44
1	88	42
2	84	40
3	81	38
4	78	37
5	76	36
6	74	36
7	72	35
8	70	35
9	68	34
10	66	34
11	64	33
12	61	33
13	58	32
14	55	31
15	52	30

1P時には4つ、2P時には6つのビットを次々と飛ばしてくる「ビット飛ばし」の攻撃パターン。これは難易度が上がるにつれ、ビットの向かってくるスピードが速くなり、さらに次のビットが飛んでくるまでの間隔も短くなっていく。

●ビット同時飛ばし

難易度	ビットの飛んでくるスピード（フレーム）
0	180
1	172
2	166
3	160
4	155
5	150
6	145
7	140
8	135
9	130
10	125
11	120
12	116
13	113
14	110
15	105

4つのビットを同時に飛ばしてくる「ビット同時飛ばし」攻撃。ボスがビットを出してからプレイヤーに当たるまでの時間が左の表のように変化する。最も難易度の低い場合は、3秒の間に4つのビットを撃ち消せばいいが、最高難易度の場合だと1.75秒になる。

●突っ込んでからの切り

難易度	攻撃スピード（フレーム）
0	38
1	36
2	32
3	30
4	28
5	27
6	26
7	25
8	24
9	23
10	22
11	21
12	20
13	18
14	16
15	14

腕を剣に変化させて突っ込んできて切りつける攻撃パターンは、ボスがプレイヤーに突っ込んで切りつける時間が左表のように変化する。表の数値のフレーム内に、ボスの弱点に1P時なら1発、2P時なら2発の弾を当てればくい止めることができる。

第2段階（ビットをステージ1～4のボスに変化させての攻撃）　残り体力260～141まで

ステージ1、2のボス変化攻撃は難易度による変化はない。ステージ3、4のボスにビットを変化させての攻撃は右表のように攻撃スピードが難易度によって変化する。また、次にどのボスが登場するかの割合は、前に出たボスが10%で、その他の3体が30%ずつになる。

●TOWERの攻撃スピードの変化

難易度	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
噛みつくまでのスピード（フレーム）	108	104	100	98	97	96	95	94	93	92	91	90	88	86	82	78

●STRENGTHの攻撃スピードの変化

難易度	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
攻撃するまでのスピード（フレーム）	56	52	48	46	44	42	40	39	38	37	36	34	32	30	26	22

Training Mode

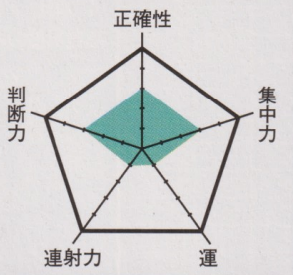
DC版で新たに追加されたトレーニングモード。その10種類のトレーニング全てをここで完全攻略。何度もトライして腕を磨き、射撃のエキスパートを目指そう。

Training 1 救出

ゾンビに襲われている8人の民間人を救出するという、ゲーム本編に最も近いトレーニング。ゾンビと民間人が出現する場所を把握することが完全攻略の近道である。

難易度グラフ
（各五段階評価）

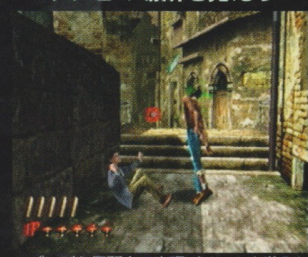
正確性、判断力、集中力の3項目が平均的な数値。本編で同様のシチュエーションに遭遇するので難易度は高くない。照準ズレの誤射だけに注意しよう。



8人の民間人をゾンビの魔手から救え!

8人の民間人がいたるところでゾンビに襲われている。ゾンビを撃ち抜いて彼らを救出しよう。このモードでは民間人を誤射すると即ゲームオーバーになるので、慎重かつ素早くサイトを的に合わせること。ランクが上がるごとにゾンビの耐久力が上がっていくので、素早く倒すために頭を狙っていくのが望ましい。ゾンビの出現位置さえ覚えてしまえば、完全攻略は達成したも同然だ。

ゾンビの場所を覚えろ



▲ゾンビと民間人の出現ポイントを覚えれば簡単なトレーニング。

ムダ弾を撃つな

▲画面の切り替えは早く、ムダ弾を撃ちすぎてリロードが間に合わないこともある。

民間人が襲われているポイント

①迫るゾンビ

◀距離が近いので頭を撃ち抜いてしまおう。

②橋の上にはエビタン

◀やや遠くではあるがコレも十分に頭を狙える。

③窓から見えるゾンビの顔

◀最初の難関。民間人を誤射しないように頭を狙おう。

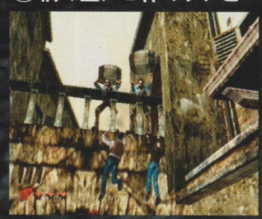
④通路にも民間人

◀意外に時間的余裕がない。③の後にすぐリロードしよう。

⑤ドアの向こうから…

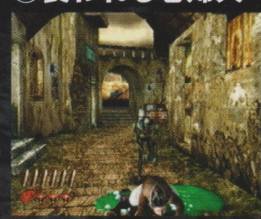
◀ゾンビと人が重なる前に、頭か腹めがけて連射しよう。

⑥橋の上に2体のゾンビ



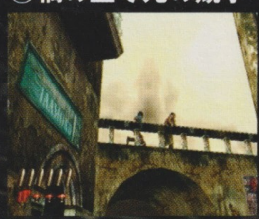
◀タルを最優先で撃つ。ゾンビは撃たなくてOK。

⑦襲われる老婦人



◀⑥の直後で時間的余裕があまりない点に注意!

⑧橋の上で死の競争



◀走っているので的が絞りにくい。上半身を狙おう。

CHECK POINT

ガン、コントローラ、Aスティック、君はどれが好み?

DCで『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』を遊ぶうえで気になるのが操作機器だ。DCガン、コントローラ、アーケードスティック……全部揃えている人はなかなかいないハズ。楽しく遊べるのは一体どれなのか、悩んだ人もいるかも知れない。

というわけで、編集部内ですべての機器を試した結果、「DCガン」が一番遊びやすいのではないかという結論に達した。軽く、持ちやすく、サイトの調整も容易にできる。何といっても臨場感が抜群。主人公になりきるにはDCガンが一番のようだ。

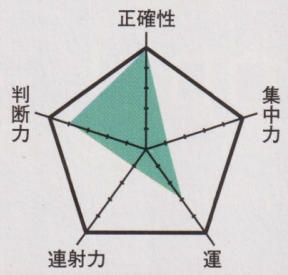
通常コントローラ、アーケードスティックも悪いわけではないがやはり臨場感ではDCガンに分がある。ただし、射撃ボタンとリロードボタンを同時に押せば弾が無限感覚で撃てるため、ゲームが格段に楽になるという特典があるぞ。

Training 2
弾数制限

弾、ライフともに制限されたなかで迫り来るゾンビを倒すトレーニング。ムダ弾が使えないため、ゾンビの急所を撃ち抜くテクニックが必須となるだろう。

難易度グラフ
（各五段階評価）

常にゾンビの頭部を狙うため、高い技量が要求される。ゆえに正確性は最大値の5。序盤のトレーニングとしてはやや高めの難易度といえる。



キツイ制約のなかで ゾンビを蹴散らせ!

弾丸は30発、ライフは2個という条件で四つのエリアに分かれた館を進み、最大10体のゾンビを倒さなければならない過酷なトレーニング。弾数に制限があるため連射は厳禁。1発1発を大事にして最小限の弾でゾンビをしとめることが必要になる。つまりゾンビの弱点である頭を撃っていけばよいということ。また、ランクによって出現するゾンビは変化する（下表参照）。

エリア3に出現するゾンビが攻略する上での最大の障壁となる。エリア4までに15発以上弾が残せれば初級者は卒業だ。

▲最初のエリアはゾンビが4体。後列のゾンビが強い。

▲エリア2はケンとカゲオ。ランク2以降はケン×2体。

▲エリア3はランク3までがミッキー×2。

▲エリア4は斧ゾンビの独壇場。これらを倒すとクリア。

ランク別出現ゾンビ

ランク	エリア1	エリア2	エリア3	エリア4
★	×2			
★★	×2 ×2			
★★★	×2 ×2			
★★★★	×2 ×2			
★★★★★	×2 ×2			

エリア別ゾンビへの対処法

エリア1

▲カゲオ、デビッドは頭部への1発で倒せる。2発以上弾丸を撃ち込むな。

▲リッキー、スティーブは頭部（または胸）へ2発撃ち込めばOK。

エリア2

▲ケンとカゲオのタッグはカゲオ→ケンの順に頭を撃つ。ケンは弾丸2発。

▲ケンのタッグは右→左の順で頭を撃って倒す。4発の弾丸でクリアだ。

エリア3

▲ランディは最接近したときに頭を撃てば一発で倒せる。

▲ランス、ミッキーは頭を狙うか飛び道具を弾きつつ一発一発撃ち込む。

エリア4

▲このコンビはセシル→ジョニーと倒す。当然頭を狙おう。

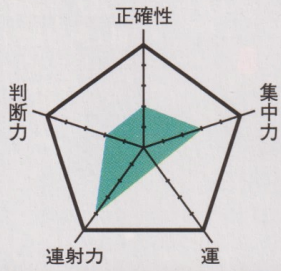
▲ジョニー×2は引きつけて頭を狙うか、弾が残っていれば腹部へ連射する。

Training 3
タル

画面上に出現するタルを制限時間内にすべて破壊するトレーニング。初期配置されたタルの他に、画面外からボートで運ばれてくるタルも存在する。簡単そうに見えて、実際やってみると意外に難しいトレーニングの典型。

難易度グラフ
（各五段階評価）

タルの数が多いので、正確性はもちろんだが連射力も要求される。黒タル、白タルの出現する位置はランク毎に同じため、運の要素は全くない。



白タルは1発、黒タルは2発

▲タルは「白タル」「黒タル」の2種類が存在し、白タルは弾1発、黒タルは2発で破壊できる。

ボートの上にもタルはある

▲時間が経過するとタルを3個乗せたボートが3回運河を通過する。ボートが来る前に対岸のタルを最低5個は破壊しよう。

タルの位置を覚えて連射しよう!

タルの総数は16個で制限時間は10秒。ランクによって白タル、黒タルの割合が変化する。白タルは1発で破壊できるが、黒タルを破壊するには2発の撃ち込みが必要だ。また、左➡右➡左と画面の両端からボートに乗ったタルが来るので覚えておこう。「真ん中のタル➡左のタル➡ボート×3➡右のタル」という順で破壊するのがオススメ。

制限時間は10秒

◀タルの数は対岸にあるものが7個、ボートの上にあるものが3×3＝9で合計16個。オールランククリアにはかなりの連射力が必要だ。

ランクによるタル数の変化

ランク	タル	
★	×9	×7
★★	×6	×10
★★★	×5	×11
★★★★	×4	×12
★★★★★	×0	×16

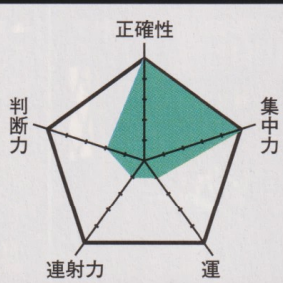
Training 4
黄金のカエル

弾丸一発で黄金のカエルを仕留めるトレーニング。泣いても笑っても弾は1発しかないので集中を欠くといつまでたってもクリアできない。

正確性も必要なので、DCガンでプレイする場合は照準調整をきちんとやっておこう。

難易度グラフ
（各五段階評価）

正確性と集中力が最大値。この二つの要素がこのトレーニングの全てといってよいだろう。そのため、他の数値はかなり低め。一応運もからむが……。



黄金のカエルが着地した瞬間を狙え!

黄金のカエルは、本編同様その場でピョンピョンと跳ねている。これを撃ち抜くには、カエルが着地した瞬間を狙うのがベストだが、プレイヤーキャラが左右に揺れるボートに乗っているため、的が絞りにくい。かなりの集中力が必要となるだろう。また、DCガンでプレイする場合の難易度は高いが、コントローラでは的がブレないため、非常に簡単になる。ガンで遊んでいてどうしてもクリアできなければコントローラでプレイしてみよう。

◀カエルが着地した瞬間を狙って撃つこと。

制限時間

★	6秒
★★	5秒
★★★	4秒
★★★★	3秒
★★★★★	2秒

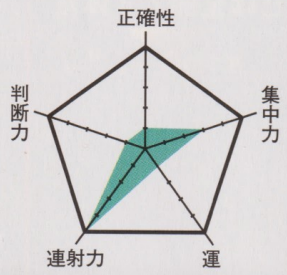
▶ランクが上がると制限時間が減っていくが焦ってはダメ。

Training 5
Shoot me

JUDGMENTの片割れ『クアール』を倒すトレーニング。甲冑を纏うクアールには僅かなダメージしか与えることができない。最初から最後まで気合いの連射あるのみ！

難易度グラフ
（各五段階評価）

とにかく連射力のみが要求される。DCガンでのプレイは「連射力＝持久力」なので腕を鍛えた方がいいかも知れない。まさに体力派のトレーニングだ。



腕が砕けんばかりの勢いで連射せよ!

クアールの耐久力は弾丸90発分。つまり最低でもリロードの回数は15回になる。リロードでのもたつきは命取りになるぞ。ランクが上がる度にクアールがスタートする位置が近くなるため、DCガンでは非常にハードな連射を要求される。コントローラだと簡単にクリアできるが、是非ともガンでのオールクリアを目指してもらいたい。射撃での安定感が格段に増すぞ。

クアールに弾を撃ち込め

▲ひたすら連射あるのみのトレーニング。クアールは頑丈だぞ。

ライフはひとつだ

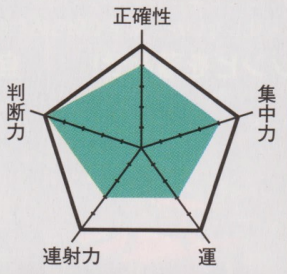
▲接近されて大斧で切りつけられるとゲームオーバー。待ったナシの勝負である。

Training 6
狙撃

目の前を通過するゾンビを残さず狙撃していくトレーニング。ゾンビにまぎれて民間人も出現するのがまた厄介。標的を見極める判断力を養うのに適している。

難易度グラフ
（各五段階評価）

全体的に要求される能力の平均値が高い。自分の総合力を知るにはうってつけのトレーニングだ。ゾンビの出現順はランダムなので運も必要である。



ゾンビと民間人の見極めが重要だ!

6種類のゾンビをせん滅させるのが目的だ。ゾンビは画面右から出現して左に消えていく。撃ちもらすとミスになるので各ゾンビの特徴を覚えておき素早く対処できるようしておこう。特にランディーは強敵だ。また、民間人（3人）も通過するので誤射しないように。ゾンビと民間人が出現する順番は、1番手のデビッドをのぞいて、完全にランダムである。

頭を狙って撃て!

▲ランクが上がると中途半端な撃ち込みではダッシュで逃げられる。頭を狙おう。

民間人も出るぞ

▲ゾンビに混じって民間人も出現。誤射すると速やかにゲームオーバーとなる。

出現するゾンビ

デビッド

モゥラー

◀必ず一番手。頭を確実に狙おう。

エビタン

◀地面をはっている。弾1発で倒せる。

◀こいつも頭を狙って一瞬で倒そう。

カゲオ

ランディー

◀頭を狙う。頭の位置が低い点に注意。

デビロン

◀一瞬で消える。ドアの左下で連射だ。

◀真ん中当たりを浮遊。弾一発で倒せる。

出現する民間人

民間人は全部で3人。女性1人に男性が2人だ。立ったままの姿勢で歩いてくる女性と男性Aは問題ないが、男性Bはその姿勢からランディーと間違えやすいので注意。

女性

◀そのまま歩いてくる。見分けやすい。

男性A

◀お馴染みのおじさん。これも問題なし。

男性B

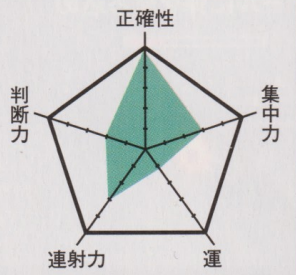
◀姿勢がランディーに似ているのが厄介。

Training 7
FAR

ゲーム本編で言う無害ゾンビを制限時間内にすべて倒すトレーニング。難易度は比較的低いが、ランクが上がると時間的にかなり厳しくなってくる。

難易度グラフ
（各五段階評価）

的が小さいので正確性は絶対必要。ただ、少々狙いが不正確でも連射力が高ければ十分カバーできる。後は集中を切らさなければOKだろう。



遠景のゾンビを全て仕留めよう!

ゾンビの数は広場に4体、階段に1体、アーチの上に3体で合計8体。出現する位置はランクに関わらず毎回同じなので覚えてしまおう。　倒したゾンビに近い所にいるゾンビを次のターゲットとして狙うのが、制限時間内にクリアする効率的な方法。とにかく的が小さいので素早く正確にサイトをあわせていくこと。

ゾンビは全部で8体だ

▲ゾンビはとにかく遠いので、慎重に狙わないと全然弾が当たらない。

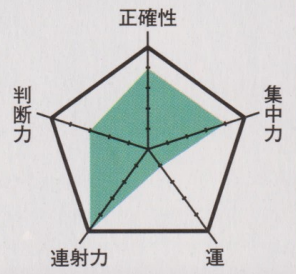
制限時間	
★	14秒
★★	13秒
★★★	12秒
★★★★	11秒
★★★★★	10秒

Training 8
CAR

自動車のフロントガラスに張り付いたゾンビを射撃で落とすトレーニング。慣れない内はトリッキーな自動車の動きに悩まされること間違いなし。かなり骨のあるトレーニングである。

難易度グラフ
（各五段階評価）

自動車の挙動は毎回同じなのでパターン性が強いのだが、分かっていても弾が当てづらい。最終的には正確性、連射力がカギとなるだろう。



自動車にしがみつくゾンビを撃退!

自動車の前面に取り付いているゾンビを、自動車が画面外に去るまでに撃ち落とすのが目的。自動車は8台出現するが、進行パターンは毎回同じ。全車の進行パターンを覚えてしまえばプレイが格段に楽になるぞ。

ゾンビに弾を撃ち込むベストタイミングは自動車が左右から出現した後、こちらに向きを変えた瞬間だ。この間に思いきり連射してゾンビを落としてしまうのが理想である。ランクが上がってもゾンビの耐久力は変化しないが、素早く撃ち込むための練習は欠かさずに。

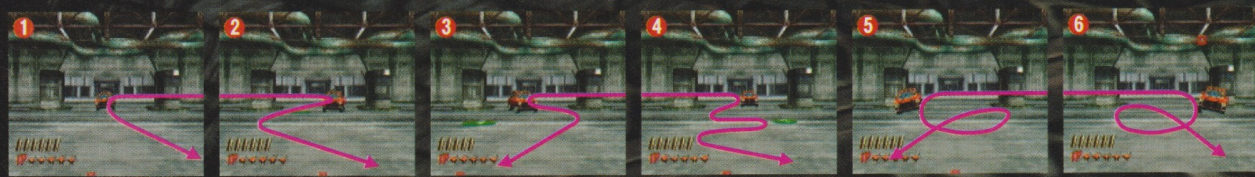
ゾンビを落とせ!

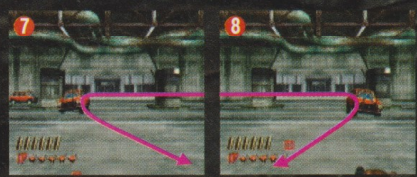
▲自動車のフロントガラスに張り付いたゾンビを落としていこう。

自動車の動きを見切れ!

▲自動車は各車が進行パターンを持つ。知っていると知らないでは大違いだ。

自動車の出現パターン＆進行パターン





ここに紹介するのは出現する自動車全8台の進行パターンだ。ポイントは各車がこちらに向かってくる位置。この瞬間が最もゾンビを狙いやすいので絶対に覚えておくこと。

注意すべき車両は④と⑦⑧。④はジグザグに蛇行するため、1回こうなってしまうとゾンビを撃つのは厳しい。

⑦⑧は移動経路は普通だが2台が間をおかずに連続で走ってくる。

どちらにせよ、こちらに向かってくる前にカタをつけるのが理想。最後は連射がモノをいう……か？

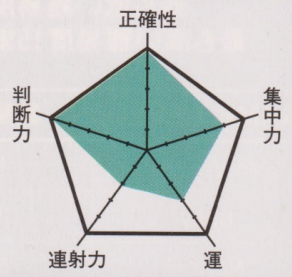
Training 9

Who

民間人に紛れ込んだゾンビだけを射撃していくトレーニング。1発の射撃時間は制限されているので素早く冷静な判断を以てゾンビだけを撃ち抜いていこう。

難易度グラフ
（各五段階評価）

かなり難しいトレーニングだ。正確性、判断力は最高値の5。運も絡んでくる。ランクが上がるとムダ弾を撃つことすら許されなくなるぞ。



だれが人間でだれがゾンビか？

民間人の中に紛れ込んだゾンビを見つけて撃つ、早撃ちのゲーム。全8シーンに出現するゾンビを撃ち抜けばクリアとなる。1シーン毎に制限時間があるのでモタモタしていると即ゲームオーバーになってしまうぞ。シーン毎に出現するゾンビの種類、数は決まっているが中にはゾンビが出現しないシーンもあるので注意したい。ランク5になるとムダ撃ちがほとんど許されない難易度となる。

ゾンビだけを撃ち抜け

▲民間人に擬態（？）しているゾンビにキツイ仕置きを加えよう。

1シーンの射撃時間	
★	1.5秒
★★	1.2秒
★★★	1.1秒
★★★★	1.0秒
★★★★★	0.8秒

◀出現確率1／2。どちらかが確実にゾンビである。

◀出現確率1／3。どれか1人がゾンビである。

◀出現確率2／3。ゾンビが2体。高ランクだと辛い。

◀出現確率1／2 or ゼロ。両方人間の場合も多い。

◀出現確率2／3。これもかなり厳しい。素早い射撃を！

◀出現確率1／3。顔を隠している。一瞬で判断しよう。

◀出現確率1／4 or 2／4。意外に見切りやすい。

◀出現確率1／4。かなり判別しづらい。注意。

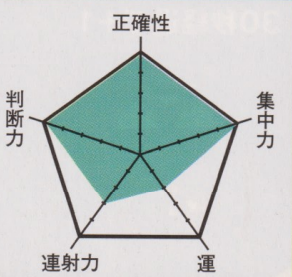
Training10

COIN

宙に浮いた硬貨を弾丸で撃ち上げ続けるウエスタン調のトレーニング。まさに気分はガンマンである。難易度も全種目中最高で、究極のトレーニングといえるだろう。

難易度グラフ
（各五段階評価）

コインを一定時間滞空させるには相応のスキルと集中力が必要。とにかく難しいトレーニングなので何度もチャレンジして完全クリアを目指そう。



無機物コインとのこんくらべ

コインのどの位置を撃つかで跳ね上がる位置が変化する。コインの右下を撃てば左上へコインは弾け、左下を撃てば右上へ弾ける。真下を撃てばコインは真上にあがるので、軌道を安定させることができる。

コントローラにせよ、DCガンにせよコイン真下を撃つようにこころがけよう。もちろん、ガンの方が臨場感があるが。

ガンとコントローラ

▲コントローラなら1発づつ、ガンならば数発うってコインを弾くのがオススメ。

対空時間	
★	20秒
★★	25秒
★★★	30秒
★★★★	40秒
★★★★★	50秒

ゲーム中の難易度の変動について

『THE HOUSE OF THE DEAD 2』は、ダメージを喰らったり、コンティニューする事などでゲーム中に難易度が変動する仕組みになっている。どのような要素で何がどう変わるのか、ここで解説しよう。

16段階の難易度で敵の硬さが変わる

『THE HOUSE OF THE DEAD 2』には、0～15までの16段階の難易度があり、難易度数値が上がるほど難易度も上がり、ゲームが難しくなる。ちなみに、この難易度という数値は、いわゆる隠しパラメータなので画面等で確認することはできない。だが難易度は下に掲載した変動条件でゲーム中、常に変化している（前作も同じシステムだったが、変動条件と変動数値はまったく別のものになっている）ボス戦時の難易度については、まったく別の要素で変動するのでここでは触れない。例えば、難易度10の状態でボス戦に突入したら、ボス戦のプレイ内容にかかわらず、次のステージも難易度10からスタートする。

難易度によって変わるのは、敵の硬さで、頭以外のパーツに撃った時に与えられるダメージが、難易度6以上からは減り、難易度4以下からは増えるようになっている（敵のHPは一定）。難易度の変化による敵パーツダメージの変化については、P.99で詳しく解説している。

下の変動条件を見てもらえばわかると思うが、上級者にはより難しく、初心者にはより簡単になるよう難易度が変動するのだ。

最も低い難易度0から最も高い難易度15までの16段階

GAME LEVEL	難易度
Very Easy	1
Easy	3
Normal	5
Hard	8
Very Hard	12

◀オプションで設定できるGAME LEVELと難易度の対応は左の表の通り。あくまでゲームスタート時の難易度を設定するのみなので、Very Easyに設定してもダメージを喰らわずにずーっと進んでいけばVery Hard以上になることも。

難易度の変動条件

- ●2P同時プレイ……難易度4アップ
- ●ライフが1つ減る……難易度2ダウン（ボス戦は除く）
- ●コンティニューする……難易度3ダウン
- ●ゲームスタートから30秒経過……難易度1アップ（ボス戦の秒数は含まない）

1プレイ時

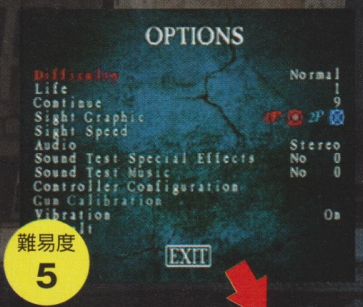
30秒経過した時点でライフが4以上ある……さらに難易度1アップ

2P同時プレイ時

30秒経過した時点で2人のライフの合計が7以上ある……さらに難易度1アップ

難易度変動の一例

1 Normalでスタート



難易度 5

◀まず難易度を5に設定してスタート（ここではわかりやすくするためにライフ数を1に設定している）。

2 2P参入で+4

難易度 9

◀2Pが参入すると、難易度は4上がる。敵の頭以外のパーツが少し硬くなる。2P→1Pになると難易度は4下がる。

3 ダメージ1回で-2

難易度 3

◀参入した2Pがダメージを喰らって難易度が2ダウン。コンティニューせず2Pはゲームオーバー難易度4ダウン。

4 30秒経過で+1

難易度 4

◀スタートから30秒が経過し、難易度がさらに1上がる。この時もし、残りライフが4以上（2人プレイ時は合計で7以上）あるとさらに1上がる。

5 コンティニューして-3

難易度 4

▲プレイヤーがダメージを受け(−2)コンティニュー待ちの状態になると(−4)、難易度は計6下がる。ここからコンティニュー(−1)すると「プレイヤーが追加された(+4)」とみなされるので…合計−3となるわけだ。ちなみに、難易度はマイナスにはならないので、今回の場合は4となる。

街人に襲いかかる敵の体力も変わる

敵の体力（HP）は、難易度の影響を受けずに一定だが、街人救出ポイントに出現する「街人に襲いかかる敵」だけは、例外的に難易度によって体力が右表のように変動する。

例えば、ステージ1の井戸の前で男性に襲いかかるデビッドの場合、難易度5～7では普通のデビッドと同じく体力100だが、難易度0～1では体力−40%で60に、難易度が14～15だと体力+30%で130になる。デビッドの頭を撃った時のダメージは100だから、難易度が8以上になると頭を撃っても1発では倒せないということになる。デビッドだから頭を1発撃てばOKだ、と油断していると街人救出失敗！、なんてことになるぞ。

救出が難しい場面、ステージ2の裏路地でボブとデビッドに襲われる中年夫婦の救出ポイントなどでは難易度が高くなっている時は特に注意が必要。

自分のプレイをパターン化するのは攻略上重要だが、難易度によって街人に襲いかかる敵の体力が増えていることもあることを頭に入れておこう。

難易度	敵の体力の増減
0～1	−40%
2	−30%
3	−20%
4	−10%
5～7	———
8	+5%
9	+10%
10	+15%
11	+20%
12～13	+25%
14～15	+30%

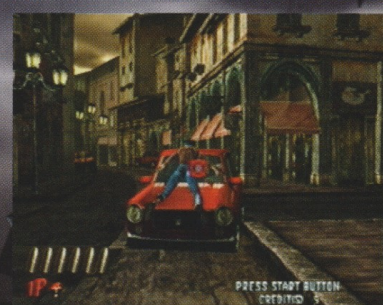
◀いくつかある街人救出ポイントの中でも特に難しいこの場面。難易度が高いと敵の体力が増えてさらに難しさが増す。

▶2体の敵が街人に襲いかかる場面では、油断せずに確実に息の根を止めるようにしよう。

ステージ2最初のイベントの難易度変化

ステージ2スタート直後に発生する、街人の車にへばりついたデビッドを撃ち落とすかどうかで分岐するイベント。この車にへばりついたデビッドを撃ち落とすのに必要とされる弾数が、実は難易度によって右表のように変わっている。

難易度が0～3の場合は、デビッドに弾を1発当てるだけで車から落とすことができるが、難易度が14～15だとデビッドに3発撃ち込まないと車から落ちないのだ。運転手を助けるルートに進むなら、画面中央で連射しておくのが確実だ。全員救出ルートを目指す場合は、注意しよう。



▲いつも1発で落ちるからと油断していると難易度が高い時にミスをするぞ。

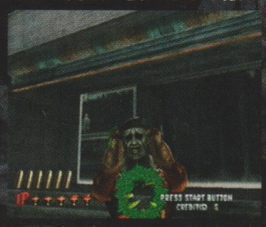
難易度	倒すのに必要な弾数
0～3	1発
4～9	2発
10～13	3発
14～15	4発

毎回、同じ弾数で敵が倒れるとは限らない

前述したように難易度は、画面では確認できないので、今どれくらいの難易度なのかは敵のパーツの硬さでおおよその判断をつけるしかない。

もっとも、あまり難易度について神経質になる必要もないのだが、「いつも同じ敵が同じ弾数で倒れるわけではない」ということは頭に入れておこう。

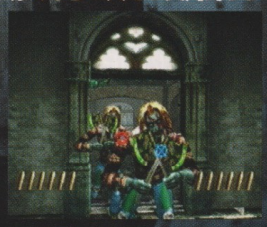
敵の頭を撃っていれば、難易度の影響を受けずに常に一定のダメージを与えることができるが、街人に襲いかかる敵の場合は体力自体が変わる。自分のプレイをカンペキにパターン化したためにかえってミスをした、ということのないように気をつけたい。



▲難易度が高くなっていると胸に数発撃ってもピンピンしている。

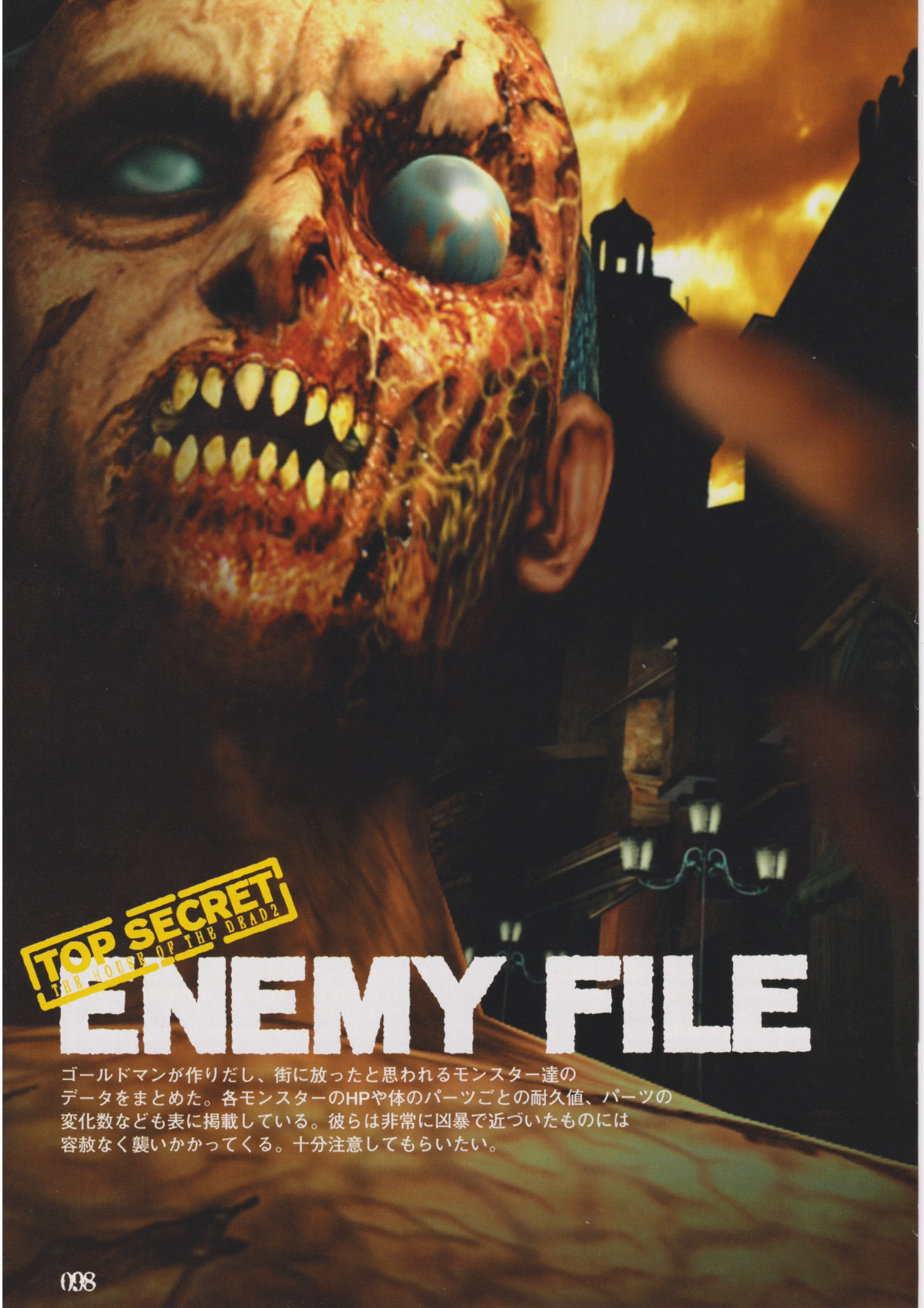
2人同時プレイ時は登場する敵の種類や数が変わる

2人同時プレイになると、1人プレイ時よりも難易度が4上がるが、難易度とはまったく別に、2人同時プレイ時には登場する敵の種類や数が変わることがある。これは難易度とは関係なく、2人同時プレイかどうかだけで判断され、特定の場所では出現する敵が変わったり、敵の数が増えるようになっている。どちらかのプレイヤーがゲームオーバーになって、1人プレイになると敵の出現数等ももとに戻る。得点を稼ぐなら1人で2人同時プレイにして敵を増やしてもいい。



▲2人プレイ時はデビッドがジョニーに変わり、ジョニー2体に。

▲2人プレイ時はジョニーが1体増えて3体登場する。



TOP SECRET
THE HOUSE OF THE DEAD 2

ENEMY FILE

ゴールドマンが作りだし、街に放ったと思われるモンスター達のデータをまとめた。各モンスターのHPや体のパーツごとの耐久値、パーツの変化数なども表に掲載している。彼らは非常に凶暴で近づいたものには容赦なく襲いかかってくる。十分注意してもらいたい。

ENEMY DATAについて

体力(HP) ●体力が200を越えるモンスターには要注意

各モンスターの体力（HP）は、右の表のように種類ごとに設定されている。各モンスターの持つ体力以上のダメージを与えれば、そのモンスターを倒すことができるというわけだ。モウラーやブヨなど人間タイプ以外のモンスターは、すべてHPが1なので、必ず1撃で倒すことができる。また、1面に登場するエビタンのように一瞬で登場するようなモンスターや、民間人に襲いかかるモンスターの体力は、右の表の例外として設定されている。

頭を1回撃つだけで倒せるのかどうかが重要なポイントになってくるぞ。

◀頭を2回撃たれてもピンピンしてるマックス。

◀通常の緑エビタンと違いここのは一撃で倒れる。

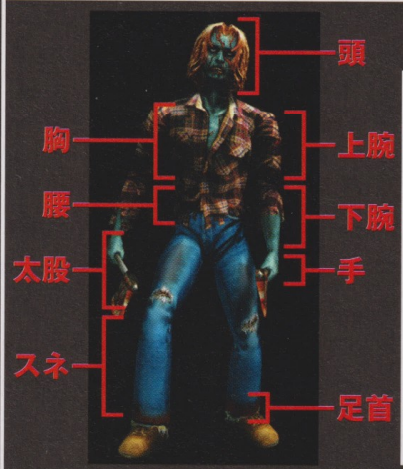
体力	モンスター
250	マックス
230	エリック
220	ボブ、グレゴリー
180	黒エビタン
150	パトリック、フランクリン、ケン、ライアン
140	ジョニー、キース
130	リッキー、ミッキー、ランス
110	スティーブ
100	デビッド、ピーター、セシル、ランディー
90	カゲオ、緑エビタン
70	ジョニー（遠方投げ）
60	カゲオJ
1	赤エビタン、モウラー、ブヨ、死鳥、死魚、キセイチュウ、デビロン、ブエール

変化パーツ数 ●ダメージで徐々に変化していくグラフィック

変化パーツ数とは、敵の身体のパーツに銃を撃ち込んだ時に変化するグラフィックの数のことだ。下の表の持ちパーツ数の欄に記載されているように各モンスターの各パーツごとに設定されている。例えば胸の部分は、弾痕→骨が見える→穴が開く→吹き飛ぶ、というように変化していく。

◀最も多くの変化パーツを持つのはボブで、胸や腕、足など5パターンもある。頭も4パターンあるが、2発で倒れるので素早く撃ち込んでも変化を見極めるのは難しい。ちなみにフランクリンやエリック、ランスなどはすべて変化パーツ数が0なのだ。

パーツダメージ値 ●各モンスターのパーツ別のダメージ値をチェック



●ジョニー、セシル、ライアンの持ちパーツ数とパーツダメージ変化値

パーツ	持ちパーツ数	射撃回数によるダメージ変化値		
		1	2	3
頭	2	100	120	—
胸	3	45	55	65
腰	0	35	—	—
上腕	2	30	40	—
下腕	2	25	30	—
手	0	0	—	—
太股	1	20	20	—
スネ	1	20	25	—
足首	0	15	—	—

人間タイプのモンスターは、左の写真のように全身を9つのパーツに分けることができ、撃った弾がどのパーツに当たったかによってダメージが異なる。また、同じパーツでも続けて撃ち込むことでより高いダメージを与えることが可能。最も高いダメージを与えることができるのは共通して頭部になっている。

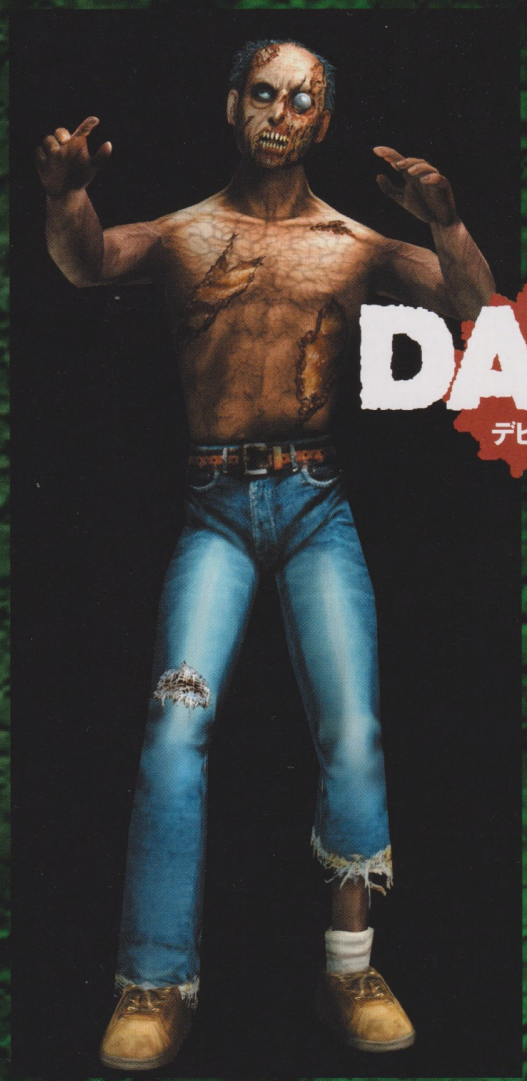
◀ボブは他のモンスターに比べて胸が硬い。素早く倒すには頭を狙うのが特に重要。

難易度によるパーツごとのダメージ変化量 ●パーツごとのダメージは難易度によって増減する

前のページで解説したようにこのゲームは、ゲーム中にいくつかの要素で難易度が16段階で変動しており、その難易度によって敵のパーツの硬さが変わってくる。例えばセシルの胸を撃った場合、難易度5なら基本ダメージの45だが、難易度0なら65、難易度15なら20になる。つまり、同じ敵の同じパーツを撃っても難易度が低ければ1発で倒れるし、難易度が高くなっていれば3発撃っても倒れないということだ。ただし、頭だけは難易度の影響を受けずに、常に一定のダメージなので、難易度が高い場合は頭を撃つのが確実だ。

●ジョニー、セシル、ライアンの難易度によるパーツダメージ変化値

基本ダメージ	パーツ	難易度															
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
45	胸	+20	+15	+10	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-20	-25
35	腰	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-20
30	上腕	+15	+10	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
25	下腕	+15	+10	+5	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
0	手	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
20	太股	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	スネ	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
15	足首	+15	+10	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-10



▲まっすぐよたよたと歩いてくるので頭を狙うのも簡単だ。

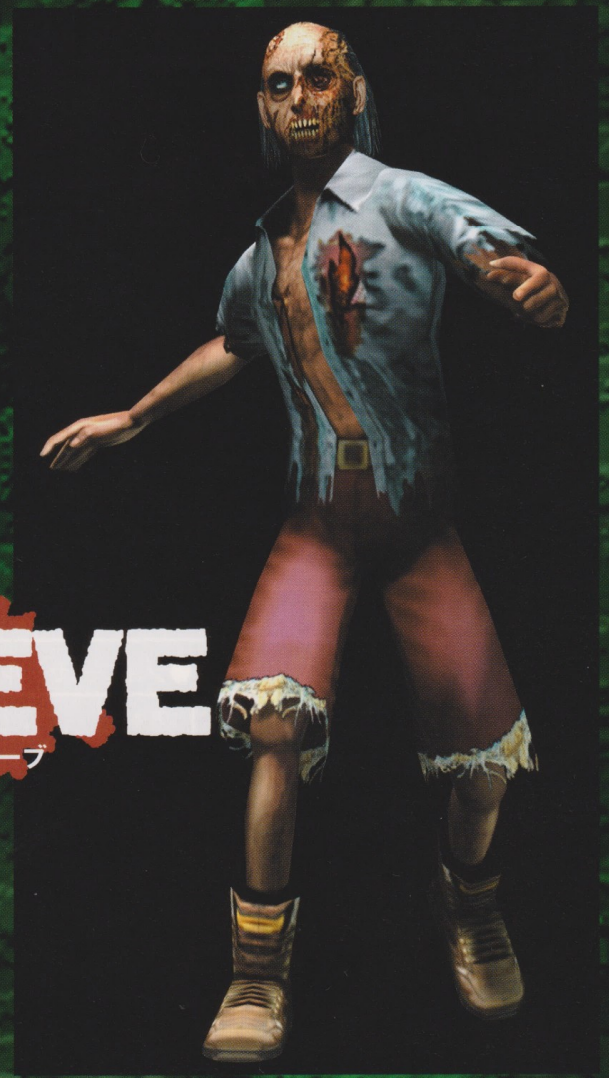
パーツ	持ちパーツ数	射撃回数によるダメージ変化値			
		1	2	3	4
頭	2	100	120	140	160
胸	3	50	60	70	—
腰	0	35	—	—	—
上腕	1	25	35	—	—
下腕	1	25	30	—	—
手	1	25	30	35	—
太股	1	20	30	—	—
スネ	1	20	25	—	—
足首	0	20	—	—	—

DAVID
デビッド

もっとも多く作られたと推測される基本的なゾンビ。HPが100、頭のダメージが100なので、どの難易度でも頭を撃てば一発で倒すことができる。

●HP:100
●出現ステージ:1、2、3

基本ダメージ	パーツ	難易度														
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
50	胸	+20	+15	+10	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-25	-30
35	腰	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-20
25	上腕	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
25	下腕	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
25	手	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
20	太股	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	スネ	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	足首	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15



パーツ	持ちパーツ数	射撃回数によるダメージ変化値			
		1	2	3	4
頭	2	100	120	140	160
胸	3	50	60	70	—
腰	0	35	—	—	—
上腕	2	25	35	—	—
下腕	2	25	30	—	—
手	2	25	30	35	—
太股	1	20	30	—	—
スネ	1	20	25	—	—
足首	0	20	—	—	—

▲こちらに気づくと走ってくるので注意。1発では倒れないぞ。

STEVE
スティーブ

デビッドをさらに改良して作られたゾンビ。デビッドよりもHPが10高くなっているため、頭を撃っても一発では倒れない。

●HP:110
●出現ステージ:1、2、3

基本ダメージ	パーツ	難易度														
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
50	胸	+20	+15	+10	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-25	-30
35	腰	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-20
25	上腕	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
25	下腕	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
25	手	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
20	太股	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	スネ	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	足首	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15

基本ダメージ	パーツ	難易度															
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
45	胸	+20	+15	+10	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-20	-25
35	腰	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-20
30	上腕	+15	+10	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
25	下腕	+15	+10	+5	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
0	手	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
20	太股	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	スネ	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
15	足首	+15	+10	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-10

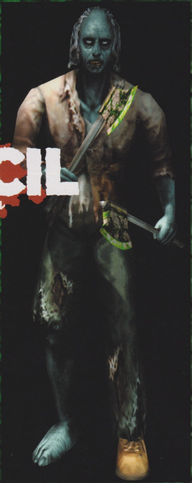
JOHNNY
ジョニー

両手に斧を持ったゾンビ。
斧で頭部を防御しながら接近してくる。
遠距離から斧を投げてくるタイプもいるがこちらはHPが低めに設定されている。

●HP:140(遠方投げタイプは70)
●出現ステージ:1、2、3

▲斧で頭部を防御している。はみ出た頭の上の部分を狙おう。

パーツ	持ちパーツ数	射撃回数によるダメージ変化値		
		1	2	3
頭	2	100	120	—
胸	3	45	55	65
腰	0	35	—	—
上腕	2	30	40	—
下腕	2	25	30	—
手	0	—	—	—
太股	1	20	30	—
スネ	1	20	25	—
足首	0	15	—	—



CECIL
セシル

ジョニーの改良型ゾンビ。
HPはジョニーより低いが性質はより凶暴。
スキあらば斧を投げつけてくる厄介な相手。

●HP:100
●出現ステージ:1、2、3

▲登場すると手に持っている斧を投げつけてくる。まずは斧を弾き落としてから本体に撃ち込む。

▲斧を失っても近づいてきて攻撃してくるが、近づかれる前に簡単に倒せるので問題ない。

パーツ	持ちパーツ数	射撃回数によるダメージ変化値		
		1	2	3
頭	2	100	120	—
胸	3	45	55	65
腰	0	35	—	—
上腕	2	30	40	—
下腕	2	25	30	—
手	0	—	—	—
太股	1	20	30	—
スネ	1	20	25	—
足首	0	15	—	—

基本ダメージ	パーツ	難易度															
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
45	胸	+20	+15	+10	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-20	-25
35	腰	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-20
30	上腕	+15	+10	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
25	下腕	+15	+10	+5	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
0	手	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
20	太股	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	スネ	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
15	足首	+15	+10	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-10

▲体力が高いので頭を連発するか、脚を撃って突進を止めるといい。

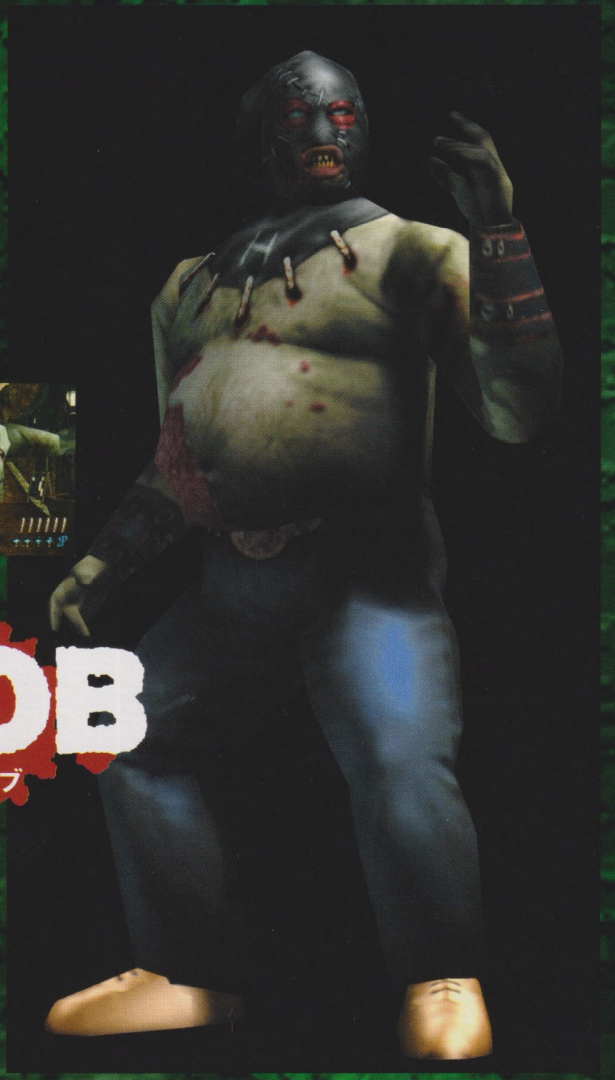
パーツ	持ちパーツ数	射撃回数によるダメージ変化値			
		1	2	3	4
頭	2	100	120	140	160
胸	3	40	50	60	—
腰	0	35	—	—	—
上腕	2	25	35	—	—
下腕	2	20	25	—	—
手	0	—	—	—	—
太股	1	20	30	—	—
スネ	1	20	25	—	—
足首	0	20	—	—	—

MAX
マックス

両刀使いならぬ、両チェンソーゾンビ。
HPは全ゾンビ中最高で、非常にタフ。
また、チェンソーは弾丸をはじき返してしまう。

●HP:250
●出現ステージ:1、2、3

基本ダメージ	パーツ	難易度														
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
40	胸	+20	+15	+10	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15	-20	-20
35	腰	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-20
25	上腕	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
20	下腕	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
0	手	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
20	太股	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	スネ	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	足首	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15



パーツ	持ちパーツ数	射撃回数によるダメージ変化値					
		1	2	3	4	5	6
頭	4	100	120	140	160	—	—
胸	5	30	40	50	60	70	—
腰	0	20	—	—	—	—	—
上腕	5	20	25	30	35	40	—
下腕	5	20	25	30	35	40	—
手	3	15	20	25	30	—	—
太股	5	20	25	30	35	40	45
スネ	5	20	25	30	35	40	45
足首	1	15	20	—	—	—	—

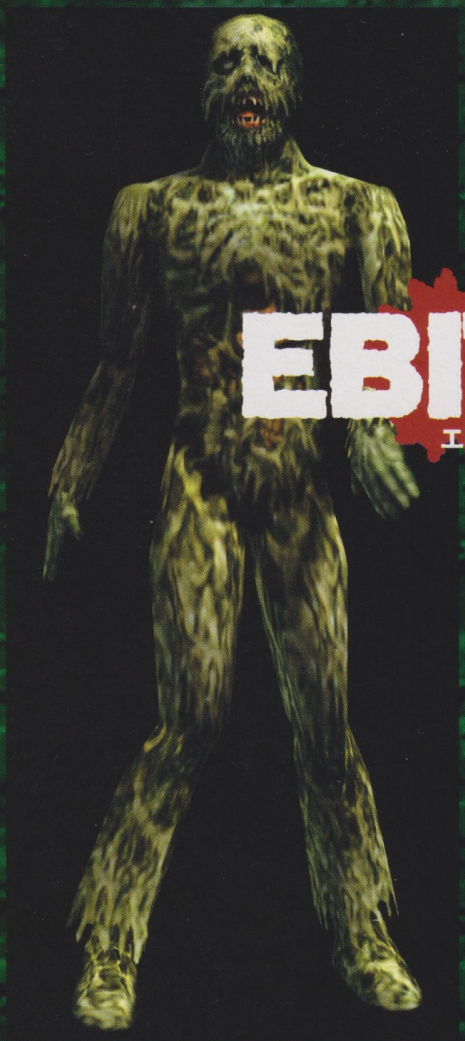
▲数種類の攻撃パターンを持つ。こいつも硬いぞ。

ファットな体型が特徴のゾンビ。重量級の見た目とは裏腹に、ドロップキックやバク転など、素早い攻撃が得意。タルやドラム缶を投げるタイプもいる。

BOB
ボブ

●HP:220
●出現ステージ:2、3

基本ダメージ	パーツ	難易度															
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
30	胸	+25	+20	+15	+10	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	腰	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	上腕	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	下腕	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
15	手	+15	+10	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-10	—
20	太股	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	スネ	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
15	足首	+15	+10	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-10



基本ダメージ	パーツ	難易度															
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
40	胸	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-20
40	腰	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-25	-25
25	上腕	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
25	下腕	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
20	手	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	太股	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	スネ	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	足首	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15

EBITAN

エビタン

全身の腐敗が進んだゾンビ。それゆえ他のゾンビより全身の耐久力が低い。主に水辺に潜み、人間を引きずり込む。色違いで3種のエビタンが存在する。

●HP:90(緑)、1(赤)、180(黒)
●出現ステージ:1、2、3

▶黒エビタンは、体力が高くなっているので気を抜くな。

◀3面の赤エビタンは体力1なので1発でOK。

パーツ	持ちパーツ数	射撃回数によるダメージ変化値		
		1	2	3
頭	2	100	120	—
胸	3	40	50	60
腰	0	40	—	—
上腕	2	25	35	—
下腕	2	25	30	—
手	2	20	25	30
太股	1	20	30	—
スネ	1	20	25	—
足首	0	20	—	—

▼カゲオJも弱いが、飛びかかってくるので注意。

基本ダメージ	パーツ	難易度															
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
50	胸	+20	+15	+10	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-25	-30
35	腰	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-20
25	上腕	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
25	下腕	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
25	手	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
20	太股	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	スネ	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	足首	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15

※カゲオJは上半身のみ

KAGEO & KAGEO J

カゲオ&カゲオJ

皮膚がミイラ状になったゾンビ。乾燥しきった身体ゆえHPは少なめ。カゲオJは上半身だけが残ったゾンビで、飛びかかって攻撃してくる。

●HP:90(カゲオ)、60(カゲオJ)　●出現ステージ:2、3、4

パーツ	持ちパーツ数	射撃回数によるダメージ変化値			
		1	2	3	4
頭	2	100	120	140	160
胸	3	50	60	70	—
腰	0	35	—	—	—
上腕	1	25	35	—	—
下腕	1	25	30	—	—
手	1	25	30	35	—
太股	※	20	30	—	—
スネ	※	20	25	—	—
足首	0	20	—	—	—

※カゲオは1、カゲオJは0

◀群れていることが多いが、弱いので問題ない。

▲防具で弾を弾くので、頭に2発撃ちこんで倒そう。

パーツ	持ちパーツ数	射撃回数によるダメージ変化値			
		1	2	3	4
頭	2	100	120	140	160
胸	3	50	60	70	—
腰	0	35	—	—	—
上腕	1	25	35	—	—
下腕	0	—	—	—	—
手	0	—	—	—	—
太股	1	20	30	—	—
スネ	0	—	—	—	—
足首	0	20	—	—	—

KEN
ケン

カゲオを改良して作られたゾンビ。頭部を鉄仮面で覆い、鉤爪のついた手甲で武装している。
鉄仮面は弾丸を撃ち込めば破壊できる。

●HP:150
●出現ステージ:4

基本ダメージ	パーツ	難易度															
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
50	胸	+20	+15	+10	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-25	-30
35	腰	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-20
25	上腕	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
0	下腕	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
0	手	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
20	太股	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
0	スネ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
20	足首	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15

パーツ	持ちパーツ数	射撃回数によるダメージ変化値			
		1	2	3	4
頭	2	100	120	140	160
胸	3	40	60	80	—
腰	0	40	—	—	—
上腕	2	25	35	—	—
下腕	0	—	—	—	—
手	0	—	—	—	—
太股	1	20	30	—	—
スネ	0	—	—	—	—
足首	0	20	—	—	—

▲引きつけて頭を撃ち抜く。これが一番手っ取り早いランディの倒し方。

RANDY
ランディ

仮面などの装甲をつけた小型ゾンビ。
動きは俊敏で天井に張り付いたり、三角飛びをしながら接近してくる。
最接近したときに頭を狙おう。

●HP:150
●出現ステージ:1、2、3

基本ダメージ	パーツ	難易度															
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
40	胸	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-20
40	腰	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-25	-25
25	上腕	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
0	下腕	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
0	手	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
20	太股	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
0	スネ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
20	足首	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15

MICKEY
ミッキー

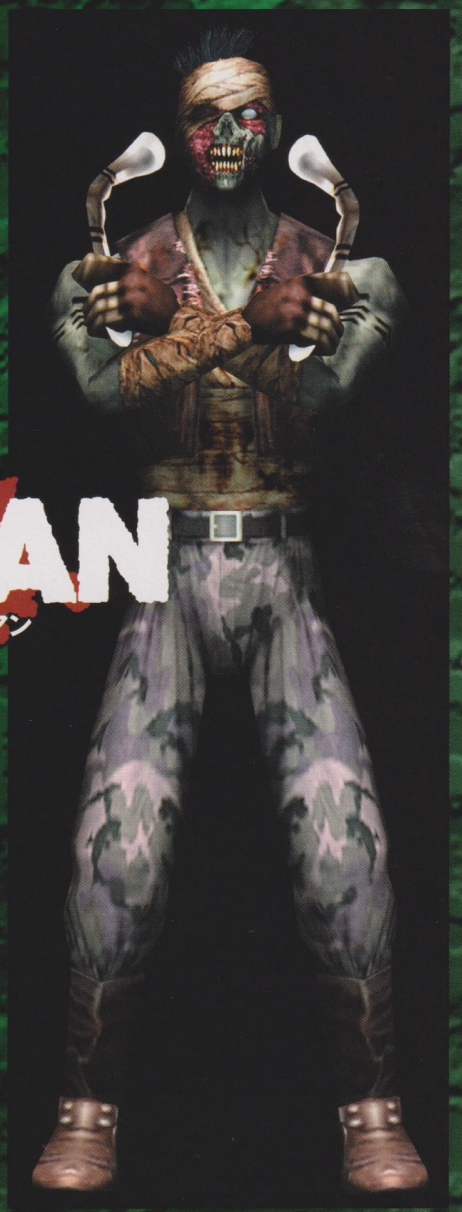
両手にナイフを持った小型ゾンビ。屋根などの高い場所から出現し、ナイフを投げつけてくる。忍者張りのフットワークと永久に補充されるナイフが厄介な強敵。

●HP:130
●出現ステージ:2

パーツ	持ちパーツ数	射撃回数によるダメージ変化値			
		1	2	3	4
頭	2	100	120	140	160
胸	3	40	60	80	—
腰	0	40	—	—	—
上腕	2	25	35	—	—
下腕	0	20	25	—	—
手	0	20	25	30	—
太股	1	20	30	—	—
スネ	0	20	25	—	—
足首	0	20	—	—	—

▲2体同時に登場した時はけっこう面倒。脚を連射して止めて倒してもいい。

基本ダメージ	パーツ	難易度															
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
40	胸	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-20
40	腰	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-25	-25
25	上腕	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
20	下腕	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	手	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	太股	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	スネ	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	足首	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15



RYAN
ライアン

ミッキーを改良したゾンビ。両手にブーメランを持ち、同時に投げてくる。他の敵と一緒に出現すると厳しいので、真っ先に倒してしまいたい。

●HP:150
●出現ステージ:4、5

▼ブーメランを弾き落としてから、頭を撃って倒そう。

▲ここのライアンにも注意。ブーメランを投げる前に倒すのがベスト。

パーツ	持ちパーツ数	射撃回数によるダメージ変化値		
		1	2	3
頭	2	100	120	
胸	3	45	55	65
腰	0	35	—	—
上腕	2	30	40	—
下腕	2	25	30	—
手	0	—	—	—
太股	1	20	30	—
スネ	1	20	25	—
足首	0	15	—	—

基本ダメージ	パーツ	難易度															
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
45	胸	+20	+15	+10	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-20	-25
35	腰	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-20
30	上腕	+15	+10	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
25	下腕	+15	+10	+5	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
0	手	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
20	太股	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	スネ	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
15	足首	+15	+10	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-10

▲動きを止めても絶命の声を聞くまでは頭を撃ち続けろ。

パーツ	持ちパーツ数	射撃回数によるダメージ変化値			
		1	2	3	4
頭	2	100	120	140	160
胸	3	40	60	80	—
腰	0	40	—	—	—
上腕	2	25	35	—	—
下腕	0	20	25	—	—
手	0	20	25	30	—
太股	1	20	30	—	—
スネ	0	20	25	—	—
足首	0	20	—	—	—

KEITH

キース

カメレオンのような姿形をしたゾンビ。強靭な尻尾の筋力を活かした体当たりが得意技。死んだフリをするので完全に倒すまで油断は禁物。

●HP:140
●出現ステージ:4

基本ダメージ	パーツ	難易度															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
40	胸	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-20
40	腰	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-25	-25
25	上腕	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
20	下腕	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	手	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	太股	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	スネ	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	足首	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15

基本ダメージ	パーツ	難易度															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
60	胸	+20	+15	+10	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-25	-30
30	腰	+25	+20	+15	+10	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
25	上腕	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
20	下腕	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	手	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	太股	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	スネ	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
15	足首	+15	+10	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-10

GREGORY

グレゴリー

巨大なカタナを携えるゾンビ。カタナで上半身を防御しながら接近してくる。露出した箇所を撃つか、カタナを振りかざした瞬間のスキを狙うしかない。

●HP:220
●出現ステージ:4

▲剣を振りかぶった時にあらわになる頭部を狙おう。

パーツ	持ちパーツ数	射撃回数によるダメージ変化値		
		1	2	3
頭	2	100	120	—
胸	3	60	70	80
腰	0	30	—	—
上腕	2	25	35	—
下腕	2	20	25	—
手	※	20	25	30
太股	1	20	30	—
スネ	1	20	25	—
足首	0	15	—	—

※左手1、右手0

▲接近してきてアッパーを撃たれる前に頭を撃って倒す。

▼この場面では胸に連射して急いで倒そう。

パーツ	持ちパーツ数	射撃回数によるダメージ変化値		
		1	2	3
頭	2	100	120	—
胸	3	35	45	55
腰	0	30	—	—
上腕	2	25	35	—
下腕	2	20	25	—
手	2	15	20	25
太股	1	25	35	—
スネ	1	20	25	—
足首	0	15	—	—

RICKY

リッキー

スポーツマン型のゾンビ。HPは平均的だがボディは頑強で、全身の耐久値が高い。プレイヤーキャラに接近し、強烈なアッパーカットを見舞う。

●HP:130
●出現ステージ:3、5

基本ダメージ	パーツ	難易度															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
35	胸	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-20
30	腰	+15	+10	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
25	上腕	+15	+10	+5	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
20	下腕	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
15	手	+15	+10	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-10
25	太股	+15	+10	+5	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
20	スネ	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
15	足首	+15	+10	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-10

基本ダメージ	パーツ	難易度															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
35	胸	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-20
30	腰	+15	+10	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
25	上腕	+15	+10	+5	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
20	下腕	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
15	手	+15	+10	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-10
25	太股	+15	+10	+5	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
20	スネ	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
15	足首	+15	+10	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-10

PATRICK

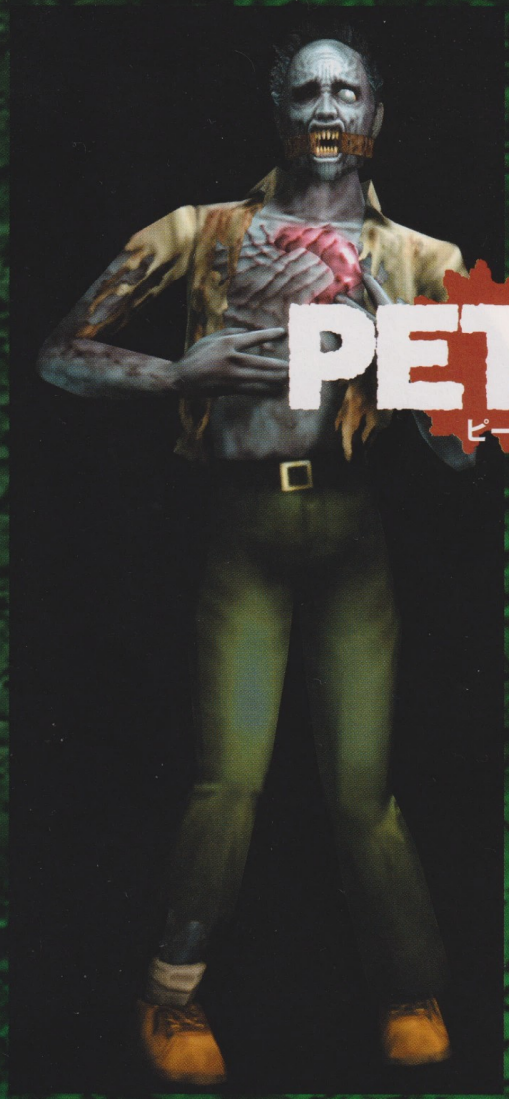
パトリック

リッキーを改良して作られた軍人タイプのゾンビ。それらしさをかもし出すベレー帽が特徴。リッキー同様パンチによる攻撃が得意である。

●HP:150　●出現ステージ:5

パーツ	持ちパーツ数	射撃回数によるダメージ変化値		
		1	2	3
頭	2	100	120	—
胸	3	35	45	55
腰	0	30	—	—
上腕	2	25	35	—
下腕	2	20	25	—
手	2	15	20	25
太股	1	25	35	—
スネ	1	20	25	—
足首	0	15	—	—

▲体力が高いので、正確に頭部に撃ち込まないと危険。



▶胸を撃っても一発で倒すことができるが、寄生虫には注意。

パーツ	持ちパーツ数	射撃回数によるダメージ変化値			
		1	2	3	4
頭	2	100	120	140	160
胸	※	50	60	70	—
腰	0	35	—	—	—
上腕	1	25	35	—	—
下腕	1	25	30	—	—
手	1	25	30	35	—
太股	1	20	30	—	—
スネ	1	20	25	—	—
足首	0	20	—	—	—

※キセイチュウが飛び出して、ピーターは倒れる

PETER
ピーター

体内にキセイチュウを宿しているゾンビ。胸に弾丸を撃ち込むとキセイチュウが飛び出す。
頭を撃って倒せばキセイチュウが出現することはない。

●HP:100　●出現ステージ:5

基本ダメージ	パーツ	難易度															
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
50	胸	+20	+15	+10	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-25	-30
35	腰	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-20
25	上腕	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
25	下腕	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
25	手	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
20	太股	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	スネ	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	足首	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15

基本ダメージ	パーツ	難易度															
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
40	胸	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-20
40	腰	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-25	-25
25	上腕	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
20	下腕	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	手	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	太股	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	スネ	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	足首	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15

両手にレーザーナイフを携えた小型ゾンビ。
テレポートを使ってプレイヤーに接近してくる。
複数匹でのレーザーナイフ飛ばしは脅威。

●HP:130　●出現ステージ:5、6

LANCE
ランス

▲テレポート中は無敵。連射で止めて接近させないようにしたい。

パーツ	持ちパーツ数	射撃回数によるダメージ変化値			
		1	2	3	4
頭	2	100	120	140	160
胸	3	40	60	80	—
腰	0	40	—	—	—
上腕	2	25	35	—	—
下腕	0	20	25	—	—
手	0	20	25	30	—
太股	1	20	30	—	—
スネ	0	20	25	—	—
足首	0	20	—	—	—

FRANKLIN
フランクリン

基本ダメージ	パーツ	難易度															
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
50	胸	+20	+15	+10	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-25	-30
35	腰	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-20
25	上腕	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
25	下腕	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
25	手	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
20	太股	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	スネ	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	足首	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15

数いるゾンビの中でも一歩枠をはみ出した敵。特殊な原子構造を持ち、壁をスリ抜けて出現することが出来る。まだ実験段階なのか、動作は緩慢。

●HP:150　●出現ステージ:6

▲接近スピードが遅いので問題ないが、写真の場所だけは注意。

パーツ	持ちパーツ数	射撃回数によるダメージ変化値			
		1	2	3	4
頭	2	100	120	140	160
胸	3	50	60	70	—
腰	0	35	—	—	—
上腕	1	25	35	—	—
下腕	1	25	30	—	—
手	1	25	30	35	—
太股	1	20	30	—	—
スネ	1	20	25	—	—
足首	0	20	—	—	—

ERIC
エリック

基本ダメージ	パーツ	難易度															
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
40	胸	+20	+15	+10	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15	-20	-20
35	腰	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-20
25	上腕	+20	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15
20	下腕	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
0	手	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
20	太股	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	スネ	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15
20	足首	+15	+10	+5	+5	0	0	0	-5	-5	-5	-10	-10	-10	-15	-15	-15

両手の先にレーザーソードを取り付けたゾンビ。高いHPと素早い動きが脅威の難敵。出現場所を覚えておかないとダメージを受けるのは必至。

●HP:230
●出現ステージ:6

▶体力が高いうえ、走って接近してくる。腕を振り下ろされる前に頭を撃ち抜け。

◀ここも要注意。頭に3発撃ち込め。エリックとフランクリンは頭が破損しないので得点稼ぎの絶好のカモ。

パーツ	持ちパーツ数	射撃回数によるダメージ変化値			
		1	2	3	4
頭	2	100	120	140	160
胸	3	40	50	60	—
腰	0	35	—	—	—
上腕	2	25	35	—	—
下腕	2	20	25	—	—
手	0	—	—	—	—
太股	1	20	30	—	—
スネ	1	20	25	—	—
足首	0	20	—	—	—

MURRER

モゥラー

ヘビ型のゾンビ。白いタイプと緑のタイプの2種が存在する。一撃で倒せるが複数で出現するため正確な射撃が要求される。

●HP: 1
●出現ステージ: 1、2

◀連射しすぎると弾切れ時に噛みつかれるので注意。

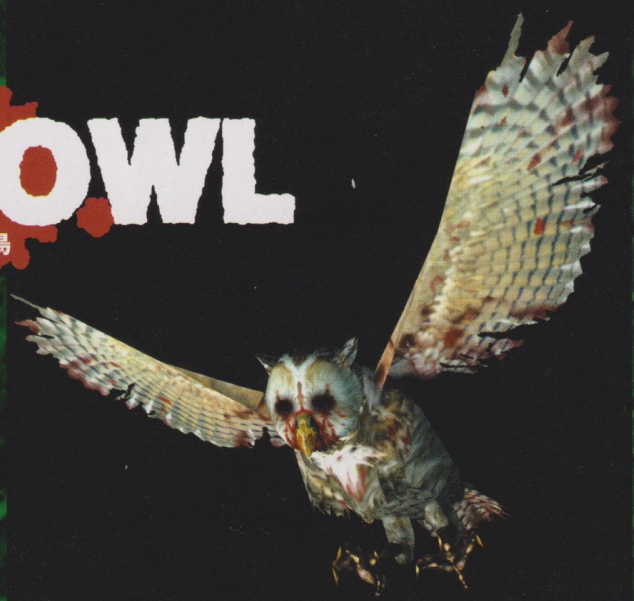
◀引きつけて的を大きくしてから撃ち落とせばラク。

MOOWL

死鳥

フクロウ型のゾンビ。夕方あたりから活動を始め、獲物を求めて街の上空を旋回する。接近してきたらよく狙って1発ずつ弾を撃ち込もう。

●HP: 1
●出現ステージ: 2、3



BUYO

ブヨ

ヒル型のゾンビ。ステージ2の特定の場所に出現する。モゥラー同様複数で出現し、プレイヤーキャラに飛びかかってくる。

●HP: 1　●出現ステージ: 2

▲上からボトボト落ちてくるこの時にあらかた倒しておく。

▲落下後、モゥラーとほとんど同じ攻撃方法だ。

▲画面中央で連射していれば一掃できる。

DEVILON
デビロン

コウモリ型のゾンビ。暗闇に大群で生息し、侵入者に襲いかかる。主な攻撃は体当たり。

●HP: 1
●出現ステージ: 3、4

▶近づく前によく狙って片付けてしまおう。登場するのはステージ1のここだけ。

BOUERE
ブエール

水辺に生息するカエル型のゾンビ。獲物をかみ砕くための歯が発達しており、人間にも平気で襲いかかる。一撃で倒すことが可能。

●HP: 1
●出現ステージ: 1

▲バシャバシャと泳いでくるところを連射して倒してもいいが。

▲飛びかかってくるところを狙い撃ちして倒しても簡単。

MOFISH
死魚

ピラニア型のゾンビ。
飛び魚のように水面を跳ね、
獲物に襲いかかる。
水場で魚影が見えたら要注意だ。

●HP: 1　●出現ステージ: 2、3

ザ ハウス オブ ザ デッド2
パーフェクトガイド

1999年5月13日　初版発行

編集……アミューズメント書籍編集部(長谷川 健/小林 仁)
ドリームキャストマガジン編集部
構成・文……Color Field カラーフィールド
本文デザイン……シレロ・グラフィック/NON BLANC/小松宏明
カバーデザイン……竹内雄二(竹内事務所)
監修……株式会社セガ・エンタープライゼス
第一AM研究開発本部
発行人……岡崎眞
編集人……稲葉俊夫
編集長……北村州識
発行所……ソフトバンク パブリッシング株式会社
〒103-8501東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売……TEL.03-5642-8100
編集……TEL.03-5642-8187

印刷・製本……共立印刷株式会社

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998,1999
©Softbank Publishing Inc.

ISBN 4-7973-0935-0
Printed in Japan

落丁本・乱丁本は小社販売にてお取り替えいたします。
定価はカバーに記載されております。

禁無断複製

※ゲーム内容に関しての電話によるご質問は受け付けておりませんので、ご了承ください。

The House of the Dead 2 Perfect Guide

Dreamcast Magazine BOOKS

ソフトバンクの
ドリマガBOOKS
大好評発売中!!

バーチャファイター3tb
パーフェクトガイド
1100円

新機世界エヴォリューション
パーフェクトガイド
1200円

ソニックアドベンチャー
ナビゲーションガイド
1300円

エアロダンシング
公式ガイド
1100円

（価格はすべて税抜きです）

SOFT BANK Publishing ソフトバンク パブリッシング

ISBN4-7973-0935-0
C0076 ¥1300E
9784797309355
定価 本体1,300円 ＋税
1920076013003

Dreamcast Magazine BOOKS

The House of the Dead 2 Perfect Guide

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998,1999